



LA FEMME LA PLUS RICHE DU MONDE - Versus Production

Bilan

des activités
de l'année **2025**



▼ Table des matières

Avant-propos	3
1. Industrie du flux	6
1.1. Actions menées par Wallimage	8
1.2. Bilan 2025	10
1.2.1. Les projets soutenus en 2025	11
1.2.2. Appel à projets Teaser	12
1.2.3. Appel à projets – Saison 1 de concepts originaux	13
1.2.4. Appels à projets Wallimage – RTBF et Wallimage – RTL Belgium	14
1.2.5. Développement structurel des maisons de production	15
1.2.6. Démarches environnementales	16
1.2.7. Impact régional	17
1.3. Perspectives 2026	18
1.3.1. Contexte: La Creator Economy, mutations de l'écosystème	18
1.3.2. Les actions qui seront menées en 2026	19
2. Prises de vues réelles	20
2.1. Actions menées par Wallimage	22
2.2. Bilan 2025	23
2.2.1. Collaboration avec le FIFCL	23
2.2.2. Financements en coproductions	24
2.2.3. Tournages wallons	34
2.2.4. Rayonnement international et présence en festivals	37
2.2.5. Impact régional	39
2.2.6. Développement structurel des sociétés	42
2.2.7. Démarches environnementales	47
3. Animation	48
3.1. Actions menées par Wallimage	50
3.2. Bilan 2025	52
3.2.1. Résidence Animation ³	52
3.2.2. Financements en coproductions	54
3.2.3. Rayonnement international et présence dans les festivals	62
3.2.4. Impact régional	63
3.2.5. Développement structurel des sociétés	64
3.2.6. Démarches environnementales	68

4. Gaming	69
4.1. Actions menées par Wallimage	71
4.2. Bilan 2025	72
4.2.1. Résidence de conception de jeux vidéo	72
4.2.2. Soutien aux projets en préproduction et production	73
4.2.3. Exploitation	74
4.2.4. Impact régional	77
4.2.5. Développement structurel des sociétés	79
4.2.6. CrossTechXperience	83
5. Créativité numérique	84
5.1. Actions menées par Wallimage	86
5.1.1. Développement structurel des sociétés	87
5.1.2. Collaborations	89
6. Focus	90
7. Analyse globale des recettes en coproduction	93
7.1. Contexte	94
7.2. Chiffres sur 25 ans	95
7.3. Focus 2025	99
7.4. Focus 15 dernières années	99
8. Les perspectives 2026 de Wallimage	102
8.1. De nouveaux appels à projets pour Wallimage Gaming	103
8.2. De nouvelles collaborations	104
8.3. Une poursuite de la simplification administrative	106
8.4. Un grand évènement de networking, en collaboration avec Média Rives et Wake !	107
9. Bilan par département	108
9.1. Département Coproductions	109
9.2. Département Entreprises	119
10. Nos instances décisionnelles	125
11. Nos partenaires	126
12. Notre équipe	127

▼ *Avant-propos*

Pour la cinquième année consécutive, nous avons consacré quelques-unes de nos journées d'hiver à vous concocter notre bilan.

Un travail loin d'être inutile, car il nous offre l'occasion de prendre un peu de recul, de faire le point, d'identifier nos tendances et de mesurer l'évolution de nos résultats.

2025 s'est avérée particulièrement porteuse à plusieurs titres.

Du côté de Wallimage Coproductions, le taux de retombées a atteint un record absolu de 769 %. Un euro investi par le Gouvernement wallon dans les films et séries en genre presque 8 dans l'industrie audiovisuelle de la région. Un argument de poids pour poursuivre cette action particulièrement porteuse.

L'équipe de notre département Entreprises a, cette année encore, eu la chance de rencontrer des sociétés clés du secteur, mais aussi de découvrir de nouvelles compétences et de s'associer avec des entrepreneur·euse·s de talent pour développer des concepts innovants. 19 sociétés ont ainsi obtenu un accord de financement en 2025. 6 d'entre elles étaient déjà dans notre portefeuille et 4 sont des maisons de production ayant sollicité un escompte de contrat. Bardaf, Umedia Visual Effects, Aberratic et Stim Liège sont désormais accompagnées financièrement par le fonds et 5 autres investissements doivent se concrétiser prochainement. Parmi eux, un concept dont nous devons taire les rouages pour le moment, mais qui, nous en sommes convaincus, fera parler de lui.



L'équipe de Wallimage.

Notre territoire a de nouveau accueilli des tournages d'envergure au cours de l'exercice, générant des retombées wallonnes que nous estimons à près de 7 millions d'euros.

Enfin, nous sommes très enthousiastes à l'idée de relancer la ligne Gaming, à laquelle nous sommes fortement attachés.

Il serait toutefois inadéquat de ne pas évoquer le contexte particulièrement difficile dans lequel notre secteur a évolué, ainsi que les décisions douloureuses qu'il a entraînées en fin d'exercice.

Celles et ceux qui nous connaissent savent en effet que nos valeurs sont l'objectivité, l'efficacité et la sincérité.

Et cette fin d'année a été teintée de tristesse, avec la disparition d'acteurs qui ont profondément compté dans notre paysage.

Nous devons ainsi déplorer la fin d'activité de la société Belga Films, pilier historique depuis près de 90 ans, qui a été fortement pénalisée par l'absence de rentabilité de sa filiale White Cinema Brussels.

Celle aussi d'Iota Production, que nous avons eu le privilège d'accompagner sur de nombreux projets ; de Superbe, portée par deux créatifs talentueux que nous suivions depuis une décennie ; et de Lucky Way Game, dont le concept interactif était prometteur et qualitatif.

Ces disparitions nous touchent.

Elles témoignent aussi que nous traversons une période charnière pour l'ensemble du secteur.

Les difficultés observées ne relèvent en effet pas uniquement de situations individuelles. Elles s'inscrivent dans un mouvement plus large de transformations structurelles de notre écosystème.

La fréquentation des salles enregistre une nouvelle baisse en 2025. On comptait 19 millions de spectateurs dans les cinémas belges en 2018, près de 20 en 2019 et un peu moins de 15 en 2024¹. Les chiffres de 2025 ne sont pas encore disponibles, mais à en croire Kinopolis, qui annonce une diminution de spectateurs par rapport à 2024 de l'ordre de 8 % en Belgique (et 15 % en France), on est bien loin des niveaux d'avant la crise sanitaire.

Par ailleurs, les marchés européens illustrent une concentration croissante des entrées sur un nombre très restreint de films, souvent américains. Les productions nationales peinent davantage à émerger massivement, ce qui renforce la pression sur les modèles de financement. Seule une comédie française est parvenue à dépasser les 3 millions d'entrées en 2025 sur son territoire (*God Save the Tuche*).

Ces constats traduisent sans doute une évolution durable des habitudes du public plutôt qu'un simple ralentissement conjoncturel.

Dans le même temps, la fragmentation de l'attention s'accélère. Les plateformes comme YouTube ou TikTok captent une part croissante de l'audience et des investissements publicitaires de plus en plus significatifs. Pourtant, les cadres réglementaires dans lesquels ces acteurs évoluent sont plus souples que ceux imposés aux diffuseurs traditionnels ou aux plateformes de vidéos à la demande. La concurrence se joue entre usages, formats et temporalités.

La part d'audience de la télévision traditionnelle poursuit quant à elle sa décroissance, modifiant profondément les équilibres historiques de financement de la création.

¹ <https://statbel.fgov.be/fr/themes/entreprises/cinemas#figures>

Avec un poids européen estimé à 135 milliards d'euros d'ici 2032² et une croissance soutenue, l'économie des créateur·rice·s de contenus digitaux redéfinit les circuits de valeur, les formats et les attentes du public.

Ces transformations imposent de repenser les modèles. Les projets hybrides, comme *Les Burgers volants*, diffusé en direct sur le site d'Arte et YouTube en 2024, mêlant exigence cinématographique et diffusion numérique interactive, montrent qu'il existe des voies nouvelles, capables de répondre aux attentes d'un public plus participatif et plus exigeant. L'innovation n'est plus une option : elle devient une condition de pérennité.

Quant à l'industrie du jeu vidéo, malgré son poids économique mondial considérable, elle connaît une période de consolidation : restructurations chez plusieurs grands groupes internationaux, concentration accrue des investissements sur des titres « Triple A » à très gros budgets, accès au financement plus difficile pour les studios indépendants. Là encore, il ne s'agit pas d'un effondrement, mais d'un cycle de transformation.

Alors oui, 2025 aura, à bien des égards, été une année difficile, mais nous devons surtout la percevoir comme une année de transition.

Parce que dans ce contexte exigeant, la créativité, la capacité d'adaptation et l'attractivité de notre écosystème restent intactes. Et nous devons exploiter ces forces pour faire de ces évolutions majeures des opportunités à saisir.

Des ajustements structurels majeurs sont essentiels, et cette nécessité confirme le rôle que nous avons à jouer.

Dans un environnement en mutation rapide, un fonds public comme Wallimage doit accompagner les professionnel·le·s dans l'évolution de leurs modèles, soutenir l'innovation et la diversification des formats, sécuriser les trajectoires dans les périodes de turbulence et défendre la vitalité et l'exportation de la création wallonne.

Les défis sont réels. Notre détermination l'est tout autant.

Plus que jamais, nous restons mobilisés pour que le cinéma, les jeux vidéo et la créativité wallonne continuent d'exister, d'innover et de rayonner à travers le monde.



VIRGINIE NOUVELLE
DIRECTRICE GÉNÉRALE



² <https://group.bnpparibas/actualite/la-creator-economy-un-secteur-a-135-milliards-d-euros-en-europe-d-ici-2032>

1. *Industrie du flux*



L'essor de la créativité numérique et la diversification des formats audiovisuels traduisent une transformation profonde du secteur. Pour poursuivre ses missions, le fonds se doit d'être particulièrement attentif à cette évolution, que l'on peut qualifier de véritable révolution.

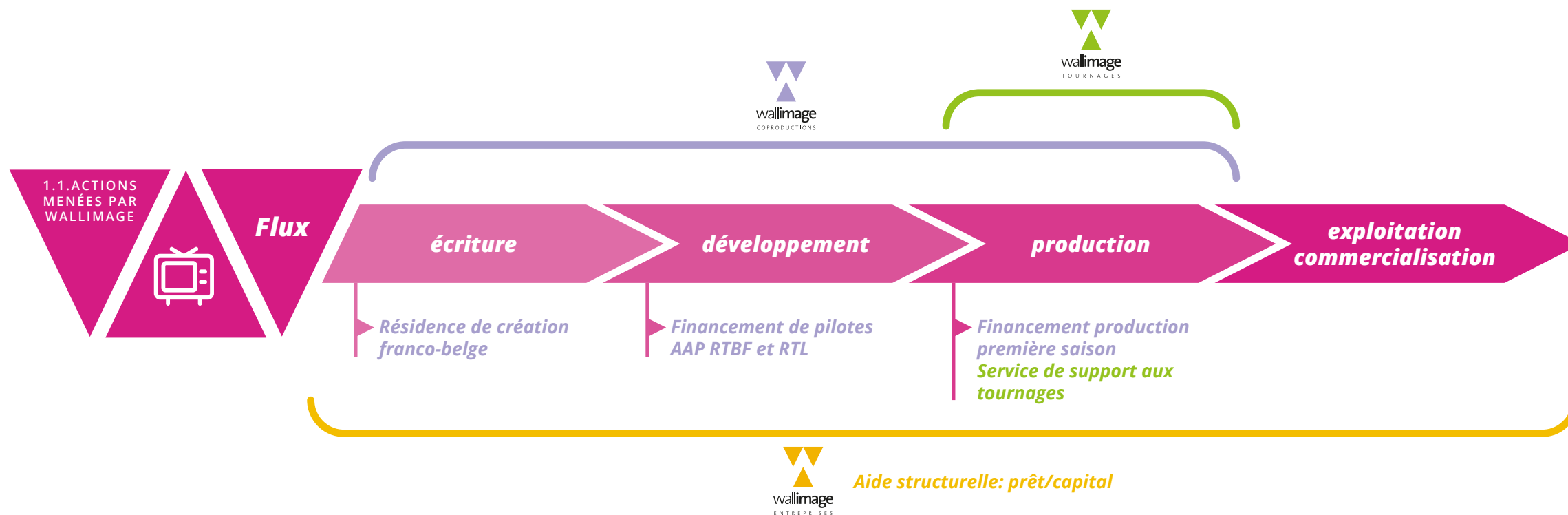
Si la diffusion linéaire conserve son attractivité pour les concepts fédérateurs, les habitudes de consommation ont profondément évolué au cours de la dernière décennie, en particulier chez les publics les plus jeunes. Selon l'étude réalisée en 2024 par VIA¹, si 57 % des Belges francophones regardent encore la télévision linéaire, cette proportion chute à seulement 10 % chez les 18-24 ans, qui privilégient désormais une consommation multi-écrans et à la demande. Par ailleurs, le rôle croissant des algorithmes dans la sélection des contenus modifie en profondeur les usages et les logiques de découverte.

Ces transformations structurelles interrogent directement les modèles traditionnels de production et de diffusion et appellent à une adaptation des mécanismes de soutien.

C'est la démarche dans laquelle nous nous inscrivons : tenter de répondre aux besoins du secteur, qui évoluent constamment. Dans notre approche, le flux englobe l'ensemble des contenus destinés tant à une diffusion linéaire qu'aux modes de consommation non linéaires.

¹ <https://thinkvia.be/fr/video-observer-2024-3/>





Le secteur du flux ne bénéficie actuellement d'aucun autre guichet de financement spécifique que celui proposé par Wallimage.

La dépendance des producteur·ice·s à l'égard des diffuseurs demeure particulièrement forte. La pression accrue sur les revenus publicitaires et l'intensification de la concurrence ont un impact direct sur la viabilité de la production audiovisuelle indépendante en Belgique et, par conséquent, sur l'industrie télévisuelle en Wallonie.

Wallimage a structuré son action afin d'intervenir à différents niveaux de la chaîne de valeur du flux.

Cette approche vise à accompagner les projets dès leur phase de conception et à renforcer leur potentiel de valorisation et de diffusion.



1.2. BILAN 2025

472.375 €

engagés sur

5
œuvres

179 %
de dépenses
audiovisuelles
wallonnes

847.422 €

2

*appels à projets
lancés en fin d'année
avec la RTBF
et RTL Belgium,
en cours.*



1.2.1. Les projets soutenus en 2025

	TYPES D'OEUVRES	TITRES	SOCIÉTÉ DE PRODUCTION DÉPOSITAIRE	INVESTISSEMENTS	DÉPENSES WALLONNES	RATIO
1	TEASER	GRANDFLUENCER	PEGGY POWER PRODUCTIONS SRL	7.375,00 €	8.850,00 €	120%
2	S1 D'UN CONCEPT ORIGINAL N'AYANT PAS ÉTÉ SOUTENU PAR UN PILOTE	MUSIC BATTLE SHOW	RAINBOW PARTNERS SRL (LA BELGE PROD)	155.000,00 €	335.108,00 €	216%
3		LA POTE D'UN POTE	TARANTULA BELGIQUE SCRL	85.000,00 €	204.214,00 €	240%
SOUS-TOTAL 1				247.375,00 €	548.172,00 €	222%
	APP RTBF	A identifier		150.000,00 €	199.500,00 €	133%
	APP RTL	A identifier		75.000,00 €	99.750,00 €	133%
SOUS-TOTAL 2				225.000,00 €	299.250,00 €	133%
TOTAL		TOTAL FLUX 2025		472.375,00 €	847.422,00 €	179,40%



1.2.2. Appel à projets Teaser

Les programmes de flux reposent sur des concepts structurés autour d'une mécanique précise et identifiable. Cette structuration garantit leur reconnaissance, leur duplication et leur adaptabilité à d'autres marchés, ce qui confère au concept une valeur en tant que propriété intellectuelle.

Afin d'en assurer la protection juridique, une bible de référence, appelée *Paper Format*, est élaborée. Celle-ci comprend notamment un pitch synthétique, l'identification du public cible, la structuration des épisodes, la description des épreuves ou enjeux, les intentions de réalisation ainsi que la direction artistique.

Toutefois, la commercialisation de formats audiovisuels, tant au niveau national qu'au niveau international, demeure complexe sur la seule base de ce document. Un support visuel, tel qu'un teaser (bande-annonce), s'avère généralement indispensable pour illustrer concrètement la mécanique et l'attractivité du concept.

Dans cette optique, le fonds Wallimage a lancé en février 2025 un appel à projets visant à soutenir la production de teasers de formats originaux. Ce dispositif a pour objectif d'accroître le potentiel commercial des projets lors des démarches de prospection et de vente. La dotation globale s'élevait à 40.000 €, avec un soutien maximal de 8.000€ par projet et un taux minimal de retombées économiques en Wallonie fixé à 120 %.

À l'issue de cet appel, clôturé en mars 2025, le Conseil Décentralisé dédié aux Coproductions a validé un dossier. Initialement pensé pour une diffusion linéaire et digitale, le concept aborde une thématique intergénérationnelle en lien avec les enjeux de cohésion sociale et de modernisation de l'image des seniors. La réflexion intégrée sur les usages médias, combinant les codes de la télévision et ceux des réseaux sociaux, a conduit à une évolution du projet, qui se déclinera finalement en une série de vidéos destinées à YouTube.

Wallimage soutient ce projet à hauteur de 7.375 €. La série sera par ailleurs cofinancée par un annonceur. La société de production a identifié des créateur·rice·s de contenus disposant déjà d'une communauté et qui seront associé·e·s au projet.

Le soutien à la production de teasers constitue un premier levier stratégique, en amont de la production, en permettant aux porteur·euse·s de projets de concrétiser visuellement leurs concepts et d'en accroître l'attractivité auprès des diffuseurs, partenaires et investisseurs. Cette étape préparatoire s'inscrit dans une logique de continuité avec les dispositifs de soutien à la production de saisons complètes.

L'IA peut sans doute aujourd'hui aider grandement à ce processus.





1.2.3. Appel à projets – Saison 1 de concepts originaux

Wallimage a également lancé un appel à projets visant le soutien à une saison 1 de concepts originaux n'ayant pas bénéficié d'un financement préalable dans le cadre du développement d'un pilote et n'ayant jamais été diffusés.

À travers ce dispositif, le fonds entend renforcer l'industrie du flux en Wallonie, qui présente encore une marge de progression significative. Cet objectif passe par le développement de la production indépendante et par un soutien accru au secteur des prestataires télévisuels wallons.

L'enveloppe dédiée à cet appel à projets s'élevait à 240.000 €. Les projets doivent générer au minimum 200 % de l'avance en dépenses éligibles en Wallonie, impliquant un cofinancement par un diffuseur ou via une coproduction. L'appel à projets s'est clôturé le 1er septembre 2025. À l'issue de l'examen des dossiers, le Conseil Décentralisé dédié aux Coproductions a décidé de soutenir deux concepts.

Les projets retenus se distinguent tant par leur mécanique que par leurs thématiques et leur public cible.

Le premier projet est un jeu de quiz musical développé par La Belge Prod, destiné à un accès prime time et à une audience grand public. L'ambition *shiny floor* et intergénérationnelle est au cœur du développement du concept. Sa mécanique aboutie lui confère un fort potentiel d'export à l'international, renforçant ainsi sa valeur en tant que propriété intellectuelle. La RTBF s'est engagée à cofinancer les quatre émissions. L'apport de Wallimage s'élève à 155.000 €, pour un ratio de retombées en Wallonie de 216 %.

Le second projet a été développé par Tarantula Belgique, société wallonne historiquement active dans la production de longs-métrages de fiction, qui n'avait jusqu'alors jamais développé de concept de flux. Il s'agit d'une mini-série de 12 épisodes courts, destinée à un public jeune, abordant des thématiques sociétales contemporaines telles que l'amitié, la malbouffe, les arnaques, l'intelligence artificielle, l'écologie ou encore le racisme. Chaque épisode repose sur une mécanique identique.

Ce projet se distingue également par sa dimension internationale, puisqu'il s'agit d'une coproduction avec une société française et que le diffuseur cofinanceur est ARTE France. L'apport de Wallimage s'élève à 85.000 €, pour des retombées audiovisuelles wallonnes estimées à 252 %.

En favorisant l'émergence de nouvelles propriétés intellectuelles portées par des maisons de production indépendantes, ce dispositif est complémentaire aux partenariats développés avec les diffuseurs.





1.2.4. Appels à projets Wallimage – RTBF et Wallimage – RTL Belgium

Wallimage accompagne activement l'industrie du flux depuis plusieurs années, à travers l'organisation d'appels à projets bisannuels menés en collaboration avec les principaux diffuseurs francophones, à savoir la RTBF et RTL Belgium.

Cette stratégie s'est révélée pertinente.

Du côté de la RTBF, le projet lauréat de l'appel à projets 2022, *Expedition Comedy Club*, a été diffusé en mai 2025 et une seconde émission a été commandée et diffusée en décembre 2025 sur Tipik.

Le concept retenu lors de l'édition 2023 a quant à lui été tourné en août 2025 et est actuellement en cours de finalisation, pour une diffusion prévue mi-2026 en access prime time sur La Une.

Chez RTL Belgium, une nouvelle saison de *Maintenant ou Jamais*, issue de l'appel à projets 2023, a été mise en production en 2025 et sera diffusée au second semestre 2026.

Dans la continuité de ces résultats encourageants, les deux nouveaux appels à projets en partenariat avec chacune des chaînes ont été lancés en novembre 2025. L'investissement global du fonds s'élève à 225.000€, pour un taux de retombées en dépenses audiovisuelles wallonnes de 133 %. La clôture du dépôt des dossiers est fixée à mi-février 2026 pour RTL Belgium et mi-mars pour la RTBF.

Si ces collaborations avec les diffuseurs traditionnels confirment la pertinence du modèle de coproduction et de financement du flux, elles s'inscrivent néanmoins dans un paysage audiovisuel en profonde recomposition. L'évolution rapide des usages, la montée en puissance des plateformes numériques et la diversification des modes de consommation invitent à élargir la réflexion au-delà du cadre strictement télévisuel.

C'est dans ce contexte qu'émerge la *Creator Economy*, qui redéfinit les relations entre création de contenus, audiences et modèles de financement, et ouvre de nouvelles perspectives pour l'ensemble de l'écosystème audiovisuel.





1.2.5. Développement structurel des maisons de production



Il est parfois compliqué pour une société de production de financer ses besoins structurels, qui peuvent découler d'une volonté de développer plusieurs projets en parallèle, de perspectives de croissance, au niveau de l'équipe par exemple, ou encore d'une périodicité plus compliquée sur certains projets, qui provoque des tensions de trésorerie.

Quelle que soit la situation, Wallimage Entreprises propose des solutions de financement adaptées et peut aussi apporter conseil et encadrement.

Nous avons constaté récemment que de plus en plus de sociétés de production sollicitent Wallimage Entreprises pour un partenariat structurel. Aucune de celles qui nous ont sollicités en 2025 n'est active dans le secteur du flux.



1.2.6. Démarches environnementales

Lors de chaque appel à projets, les déposataires doivent intégrer dans leur dossier une note explicative sur les démarches éco-responsables envisagées pour la mise en production du projet. Il ne s'agit pas d'un critère d'évaluation en tant que tel, mais il nous aide à identifier les bons procédés.

Cette action va se voir renforcée puisque des rencontres régulières seront organisées en 2026 avec les personnes responsables de l'éco-production à la RTBF et chez RTL Belgium ainsi que des représentant·e·s de l'UPTV+M. Cette démarche devrait permettre au secteur de se fédérer afin de mettre en place des actions communes. Ces dernières se baseront sur le rapport *L'impact environnemental des productions de flux* sorti en janvier 2026 par l'association française Ecoprod.

Les premières mesures effectuées en Belgique francophone sur plusieurs types de projets (divertissements prime time, divertissements classiques et captations institutionnelles) nous renvoient à un chiffre équivalent à celui collecté en France, soit environ 16 t éqCO₂/h de programme.





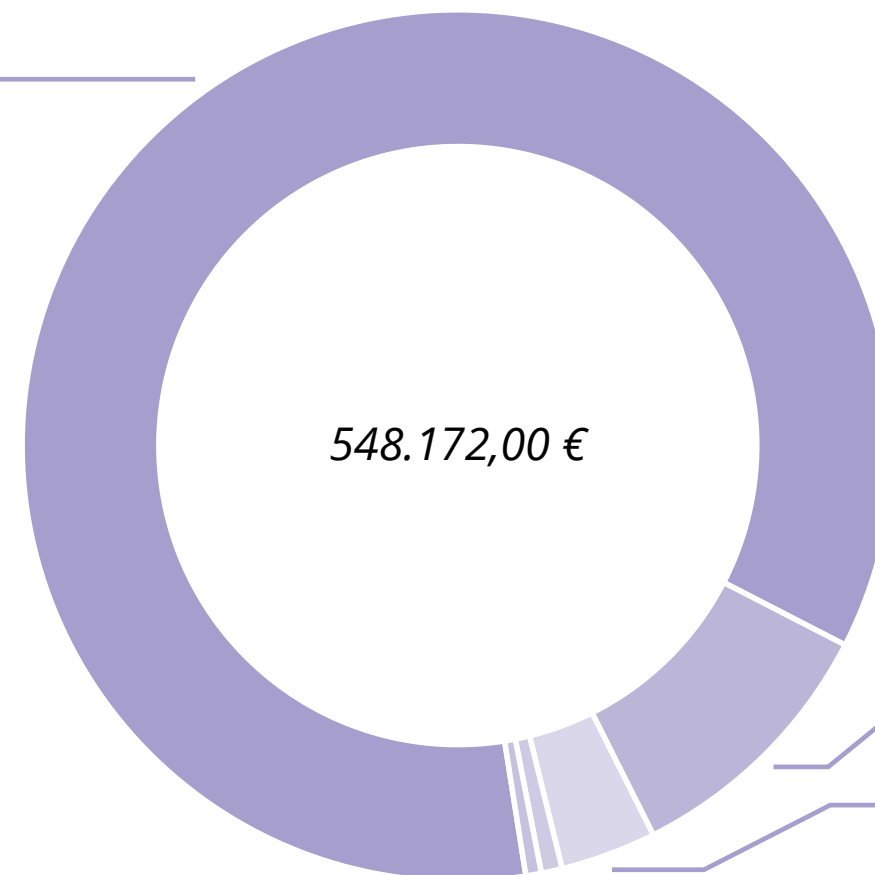
1.2.7. Impact régional

En tant que fonds économique régional, Wallimage joue un rôle structurant dans un écosystème en transformation, en soutenant la création d'emplois, la circulation des talents et la consolidation des entreprises audiovisuelles wallonnes. L'évaluation des projets soutenus ne se limite pas aux seules retombées financières, mais intègre également des indicateurs d'impact culturel, de visibilité internationale et de contribution à la durabilité du secteur.

À travers ses actions, ses partenariats et sa participation aux réflexions sectorielles, Wallimage affirme sa volonté de soutenir un écosystème audiovisuel ouvert, adaptable et innovant, capable de répondre aux attentes des publics d'aujourd'hui et de demain, tout en valorisant les talents et les savoir-faire wallons.

Les retombées directes générées par nos investissements auprès de prestataires de l'audiovisuel se synthétisent quant à elles comme suit :

*Frais de tournage
(équipe, déco,
costumes,
logistique, studio, SFX,
location matériel)
466.312€ (85%)*



*Production (équipe, FG
et salaires)
54.959€ (10%)*

*Rôles
19.500€ (4%)*

*Assurance/Imprévus
4.251€ (1%)*

*Post-production (son et
image)
3.150€ (1%)*



1.3. PERSPECTIVES 2026

1.3.1. Contexte: La Creator Economy, mutations de l'écosystème

L'essor de la *Creator Economy* constitue l'un des phénomènes majeurs de ces dernières années. Cet écosystème regroupe des créateurs et créatrices de contenus – vidéos, podcasts ou streams en direct – qui monétisent leurs productions directement auprès de leurs communautés via des plateformes telles que YouTube, TikTok, Twitch ou Snapchat, et au moyen de dispositifs comme le sponsoring, les placements de produits ou les abonnements.

À la différence des modèles traditionnels, cette approche repose sur une relation directe entre le créateur·ice et son public, fondée sur l'authenticité, la proximité et la confiance. Désormais bien structurée, cette économie voit émerger de nouveaux acteurs et redéfinit en profondeur la chaîne de valeur de la création audiovisuelle.

En France, le CNC a anticipé cette évolution en créant, dès 2017, le dispositif CNC Talent, un fonds d'aide à la création numérique proposant jusqu'à 30.000 € pour les créateurs et créatrices disposant de 10.000 abonnés, et jusqu'à 50.000 € pour celles et ceux ayant atteint le seuil des 50.000 abonné·es. Cette initiative témoigne d'une reconnaissance institutionnelle croissante de la *Creator Economy*.

Évolutions

À l'échelle internationale, les investissements publicitaires sont désormais dominés par internet (43 %), devant la télévision (27 %), tandis que les autres canaux – radio, presse et cinéma – se partagent les 30 % restants (source : MDB/Nielsen). Les grandes plateformes numériques, telles que YouTube et les GAFAM, se sont imposées comme des acteurs incontournables grâce à des capacités de ciblage accrues.

Face à ces évolutions, le secteur de la production audiovisuelle est contraint de repenser son positionnement afin de rester attractif pour les annonceurs et de poursuivre son développement dans un marché en profonde mutation.

Les données belges confirment l'ampleur de ces transformations. Le pays compte plus de 5 millions de comptes Instagram et 4,5 millions de comptes TikTok¹. Chaque mois, 1,5 million de Belges consomment des contenus sur Twitch². Par ailleurs, 67 % des 15-28 ans consultent YouTube quotidiennement².

Face à cette dynamique, les régies publicitaires adaptent leurs offres. La RMB a lancé la plateforme Slice, DPG Media a expérimenté Screenfluence, tandis que des acteurs comme Stellar Tech – qui a acquis Creatorz, une marketplace spécialisée – contribuent à structurer le marché. Efluenz, en partenariat avec le groupe Rossel, a quant à lui lancé l'application Kontnu, permettant aux marques de collaborer directement avec des créateur·ice·s de contenus locaux.

1 Zigt.be

2 SMI Barometer, Arteveld Hogeschool, Comeos

Production télévisuelle et *Creator Economy* : vers une complémentarité

La comparaison entre production télévisuelle traditionnelle et production issue de la *Creator Economy* met en évidence des écarts significatifs, que ce soit au niveau des moyens techniques ou des budgets de fabrication, mais également des opportunités de complémentarité.

Chez Wallimage, nous sommes convaincus que la combinaison de la production audiovisuelle traditionnelle, forte de son expertise, de ses équipes structurées et de son savoir-faire reconnu avec l'agilité et la créativité des créateurs et créatrices numériques, qui maîtrisent les codes des plateformes et les attentes d'un public jeune et engagé, pourrait s'avérer porteuse.

L'équipe Flux de Wallimage a participé, comme chaque année, au Mipcom qui s'est tenu à Cannes mi-octobre 2025. La grande nouveauté de cette édition a été le focus sur la *Creator Economy* et la toute première participation de YouTube à ce marché international.

L'autre événement majeur auquel a participé l'équipe Flux est la seconde édition de la Paris Creator Week, organisée les 9 et 10 décembre 2025. Cette présence a permis d'approfondir la compréhension des mécanismes de la *Creator Economy* et d'identifier les synergies possibles entre le savoir-faire de la production linéaire traditionnelle et les nouveaux modèles de création numérique.

Dans ce cadre, notre programme 2026 évolue.



1.3.2. Les actions qui seront menées en 2026

1.3.2.1. Appel à projets en partenariat avec Slice

Suite à de riches échanges avec l'équipe de Slice en décembre 2025, le fonds a eu l'opportunité de rencontrer des créateur·rice·s de contenus de l'agence mi-janvier 2026. Ces talents se sont exprimé·e·s sur leur réalité de terrain et l'envie de faire évoluer leurs créations dans une perspective de diversification, de structuration et de professionnalisation.

Le Conseil d'Administration de Wallimage a ainsi décidé de consacrer une enveloppe de 100.000 € à la mise en place d'un appel à projets avec Slice, destiné à soutenir les acteur·rice·s de la *Creator Economy* en Wallonie.

1.3.2.2. Résidence Créative Wallimage - RTBF

La résidence qui devait avoir lieu en 2025 a été reportée en 2026. Afin de renforcer l'ancrage en Wallonie, elle sera entièrement destinée aux porteur·euse·s de projets belges francophones. Ces dernier·ère·s devront être des professionnel·le·s émergent·e·s et proposer un projet de format à l'état de concept.

Le parcours d'accompagnement, en trois phases complémentaires, est organisé comme suit :

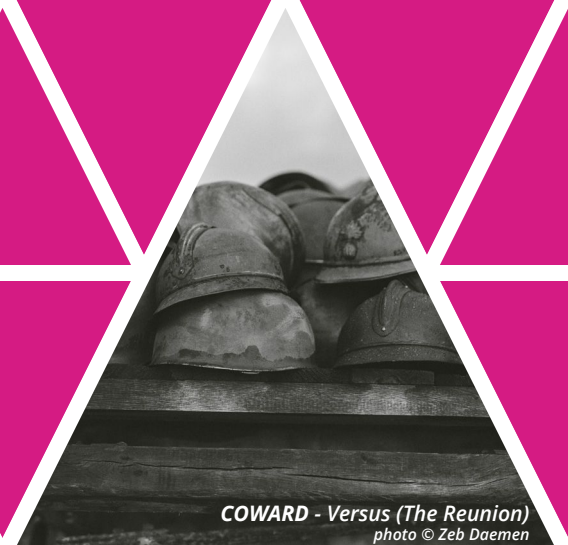
- ▶ Phase 1 : une semaine d'immersion avec des master classes, ateliers créatifs et du networking dans les studios de Média Rives à Liège ;
- ▶ Phase 2 : accompagnement et suivi personnalisé durant 2 mois ;
- ▶ Phase 3 : visites de plateaux, rencontres avec des professionnel·le·s et séance de pitch final.

À cette occasion, Ismaël Benslimane, participant de la 1^{re} résidence, interviendra pour venir expliquer son parcours et la mise en production par RTS de son concept *Tandem* développé lors de l'édition 2024.



Rencontre Slice / Wallimage
photo © Wallimage / Alban de Fraipont

2. Prises de vues réelles



En 2025, 28 projets en prises de vues réelles ont été financés par le fonds, à savoir 20 longs-métrages et 8 séries.

Au 31/12/2025, nous en avons 548 en catalogue.

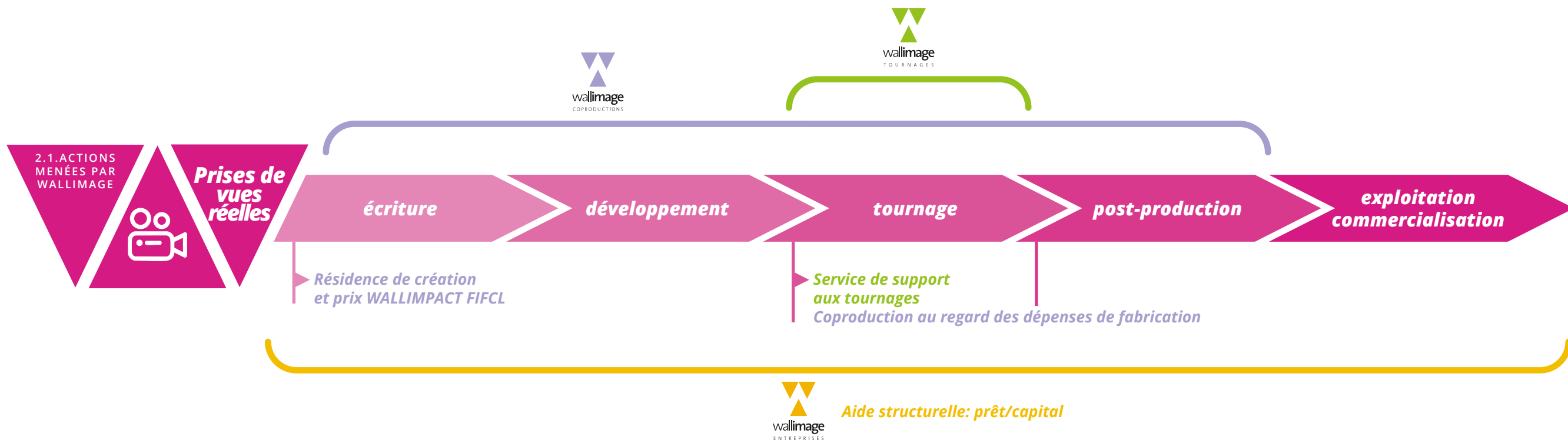
Sur le volet accueil de tournages, tous les formats sont encadrés, que ce soient les longs-métrages, les séries, la fiction ou le documentaire mais aussi les publicités, les courts-métrages, les clips musicaux ou encore les travaux de fin d'études des écoles de cinéma.

Enfin, au niveau technique, toute la chaîne de fabrication est soutenue par notre département Entreprises, du développement à la diffusion.

En 2025, 1,8 millions d'euros ont été engagés sur 10 sociétés actives dans ce secteur d'activité.

Le portefeuille actif actuel en compte 21 (contre 23 en 2024).







2.2.1. Collaboration avec le FIFCL

En tant que fonds économique, la S.A. Wallimage a été créée pour booster tous les pans de l'activité audiovisuelle wallonne.

Si ses interventions au stade de la production et de la postproduction sont connues de toutes et tous, et largement documentées, celles qui concernent le développement le sont moins. Pour une bonne raison : le développement est longtemps apparu comme une matière purement culturelle. Pourtant, en préparant davantage les films en amont, il est évident qu'on dope leur potentiel économique, et donc leur capacité à générer des recettes d'exploitation pour les différents partenaires impliqués.

Porté par Wallimage Entreprises avec une obligation de rentabilité intrinsèque, le produit Wallimpact a suivi cette logique pendant quatre ans. La ligne est provisoirement suspendue en attendant de voir ce que vont devenir les œuvres que nous avons soutenues.

Depuis deux ans, notre aide à la création se concentre sur un soutien au CinéComédies Lab, résidence d'écriture portée par le Festival du Film de Comédie de Liège (FIFCL) en partenariat avec le festival CinéComédies de Lens-Liévin.

Chaque année, plusieurs projets sont sélectionnés et développés sous la houlette de scénaristes de renom, puis présentés lors du FIFCL.

Depuis 2023, Wallimage s'engage à soutenir un projet qui aura été retenu par une maison de production belge en vue de le développer. Ce financement de 50.000€ est remboursable lors de la mise en production du film, sans aucun intérêt.

En 2023, c'est la société Roue Libre Production qui l'a décroché avec le projet *Le Temps des conquêtes* d'Émilie Sornasse.

En 2024, c'est la société Les Gens Studio qui a manifesté son intérêt pour le projet *Francine Forever*, tandis qu'en 2025, deux projets ont intéressé deux sociétés de production qui doivent encore finaliser leurs accords avec les auteur·rice·s concerné·e·s.

Ce partenariat avec le festival liégeois, dont nous admirons chaque année la vitalité et le succès populaire, s'inscrit aussi dans notre volonté de booster les projets de comédie, genre excessivement difficile à maîtriser, mais capable de fédérer un large public.



2.2.2. Financements en coproductions

3.416.000€

engagés sur

28

*nouvelles
œuvres*

763 %

*de dépenses
audiovisuelles
wallonnes*

20

longs métrages de fiction

7

séries de fiction

1

documentaire

26.055.130€

2.2.2.1. Les projets soutenus en 2025

	TITRES	SOCIÉTÉ DE PRODUCTION DÉPOSITAIRE	RÉALISATEURS·RICE·S	COPRODUCTION : MAJ/MIN AU PLAN DE FINANCEMENT + PAYS COPRODUCTEURS	INVESTISSEMENTS	DÉPENSES WALLONNES	RATIO
LONGS-MÉTRAGES DE FICTION EN PRISES DE VUES RÉELLES INITIÉS EN BELGIQUE					583.000,00 €	4.081.595,19 €	700,10%
1	L'ordre Pourpre (Ex-Culte)	LES GENS STUDIO SA	Ancora Thomas	MAJ : Belgique 85,29% - France 14,71%	100.000,00 €	690.780,03 €	690,78%
2	A man of the World	VERSUS OPUS SRL	Anne Paalicevich	MAJ : Belgique 39,80% - Italie 37,66% - Allemagne 22,54%	75.000,00 €	667.783,12 €	890,38%
3	Le Faux Soir	FRAKAS PRODUCTIONS SRL	Michaël R. Roskam	MAJ : Belgique 56,73% - France 43,27%	360.000,00 €	2.336.230,28 €	648,95%
4	Coward	VERSUS OPUS SRL	Lukas Dhont	MAJ : Belgique 56,82% - France 33,18% - Pays-Bas 10%	48.000,00 €	386.801,76 €	805,84%
LONGS-MÉTRAGES DE FICTION EN PRISES DE VUES RÉELLES INITIÉS EN FRANCE					795.000,00 €	6.536.626,51 €	822,22%
5	Justin le Juste	SCOPE PICTURES SRL	Eric Barbier	MIN : France 76,13% - Belgique 23,87%	185.000,00 €	1.074.841,52 €	581,00%
6	Avis de tempête	UMEDIA PRODUCTION SA	Ludovic Bernard	MIN : France 70,49% - Belgique 29,51%	130.000,00 €	1.362.341,14 €	1047,95%
7	Les derniers jours de Charles Baudelaire	SAGA FILM (Aedena) SRL	Arielle Dombasle	MIN : France 64,52% - Belgique 35,48%	120.000,00 €	975.768,01 €	813,14%
8	Marave	BE-FILMS SA	Nathanaël Guedj, Gauthier Adrien Piquet	MIN : France 72,19% - Belgique 27,81%	60.000,00 €	586.236,32 €	977,06%
9	Ducobu & le Fantôme de Saint-Potache	UMEDIA PRODUCTION SA	Elie Semoun	MIN : France 74,60% - Belgique 25,40%	100.000,00 €	1.081.144,00 €	1081,14%
10	Histoires parallèles	LA COMPAGNIE CINÉMATOGRAPHIQUE SPRL	Asghar Farahadi	MIN : France 69,67% - Belgique 20,04% - Italie 10,29%	50.000,00 €	404.002,31 €	808,00%

	TITRES	SOCIÉTÉ DE PRODUCTION DÉPOSITAIRE	RÉALISATEURS·RICE·S	COPRODUCTION : MAJ/MIN AU PLAN DE FINANCEMENT + PAYS COPRODUCTEURS	INVESTISSEMENTS	DÉPENSES WALLONNES	RATIO
11	Venus Electrificata	VERSUS OPUS SRL	Pierre Salvadori	MIN : France 89,15% - Belgique 10,85%	150.000,00 €	1.052.293,21 €	701,53%
LONGS-MÉTRAGES DE FICTION EN PRISES DE VUES RÉELLES INITIÉS À L'ÉTRANGER (HORS FRANCE)					885.000,00 €	6.716.686,99 €	758,95%
12	Upiro	OKAYSS SRL	Oscar Martin	MIN : Espagne 77,37% - Belgique 22,63%	60.000,00 €	359.880,96 €	599,80%
13	A few miles south	WRONG MEN SRL	Ben Pearce	MIN : Irlande 64,50% - Pologne 20,09% - Belgique 15,41%	90.000,00 €	619.866,45 €	688,74%
14	Trish	TARANTULA Belgique SCRL	Emanuel Hoss-Desmarais	MIN : Canada 79,95% - Belgique 20,05%	65.000,00 €	507.616,92 €	780,95%
15	Lords of War II	BESIDE PRODUCTIONS SRL	Andrew Niccol	MIN : Royaume-Uni 88,86% - Belgique 11,14%	160.000,00 €	1.405.426,36 €	878,39%
16	Stéphanie	TARANTULA Belgique SCRL	Costello Fergal	MIN : Irlande 87,23% - Belgique 12,77%	70.000,00 €	533.044,32 €	761,49%
17	Jukli	VELVET FILMS SPRL	Paul Hannah Lisa	MIN : Allemagne 79,70% - Belgique 20,30%	100.000,00 €	695.155,85 €	695,16%
18	Monstre	SEQUEL PROD SRL	Franck Victor	MIN : Luxembourg 54,59% - France 23,77% - Belgique 21,64%	40.000,00 €	346.654,60 €	866,64%
19	Happy Days	TARANTULA Belgique SCRL	Susanna Nicchiarelli	MIN : Italie 90% - Belgique 10%	70.000,00 €	535.713,14 €	765,30%
20	Bianco	TARANTULA Belgique SCRL	Daniel Vicari	MIN : Italie 72,30% - France 16,56% - Belgique 11,14%	230.000,00 €	1.713.328,39 €	744,93%
SÉRIES DE FICTION EN PRISES DE VUES RÉELLES INITIÉES EN BELGIQUE					605.000,00 €	4.211.284,31 €	696,08%
21	Les mains invisibles	SEQUEL PROD SRL	Michaël Dupret	MAJ : 100% Belgique	200.000,00 €	1.327.090,09 €	663,55%
22	Haemers, une histoire de famille	SEQUEL PROD SRL	Delphine Lehericey	MAJ : 100% Belgique	130.000,00 €	787.139,67 €	605,49%
23	Hunters	VERSUS OPUS SRL	Mathieu Mortelmans	MAJ : 100% Belgique	125.000,00 €	1.095.304,46 €	876,24%

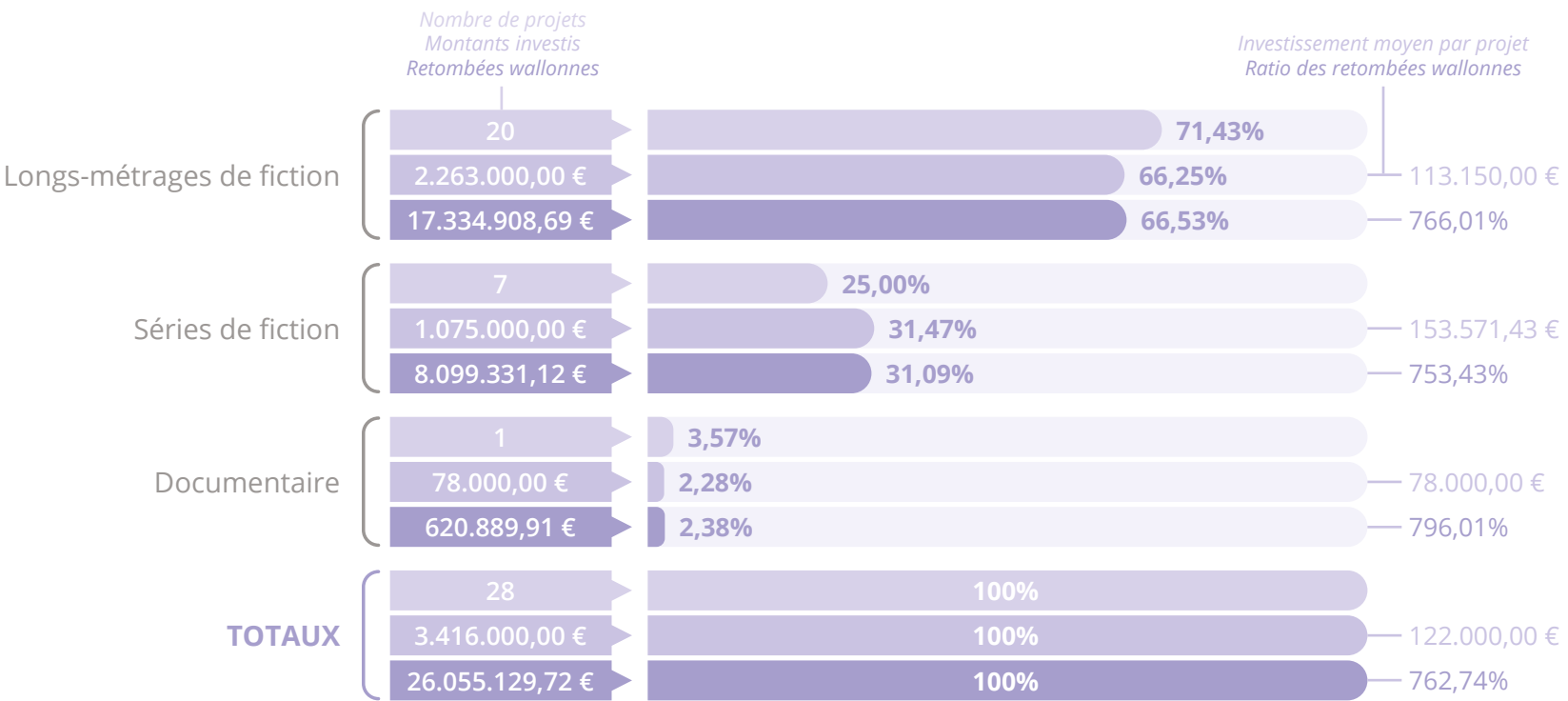
	TITRES	SOCIÉTÉ DE PRODUCTION DÉPOSITAIRE	RÉALISATEURS-RICE-S	COPRODUCTION : MAJ/MIN AU PLAN DE FINANCEMENT + PAYS COPRODUCTEURS	INVESTISSEMENTS	DÉPENSES WALLONNES	RATIO
24	Maman (Attraction 2)	LES GENS STUDIO SA	Indra Siera	MAJ : Belgique 88,74% - TBC 11,26% (a priori 100% BE)	150.000,00 €	1.001.750,09 €	667,83%
SÉRIES DE FICTION EN PRISES DE VUES RÉELLES INITIÉES À L'ÉTRANGER (FRANCE)					470.000,00 €	3.888.046,81 €	827,24%
25	Oradour	SEQUEL PROD SRL	Pierre Aknine	MIN : France 68,47% - Belgique 31,53%	80.000,00 €	771.854,79 €	964,82%
26	Alice	PANACHE PRODUCTIONS SRL	Yan England	MIN : France 59,00% - Canada 22,30% - Belgique 18,70%	320.000,00 €	2.447.833,91 €	764,95%
27	Caméra Café - Prime 2	UMEDIA PRODUCTION SA	Raphaël Lenglet	MIN : France 70,04% - Belgique 29,96%	70.000,00 €	668.358,11 €	954,80%
DOCUMENTAIRES (UNITAIRES ET SÉRIES) INITIÉS EN BELGIQUE					78.000,00 €	620.889,91 €	796,01%
28	L'infortune des Ullens	SCOPE PICTURES SRL	Alexandra Candy Longuet, Julie Denayer	MAJ : Belgique 72,56% - France 27,44%	78.000,00 €	620.889,91 €	796,01%
28	TOTAL LIVE 2025				3.416.000,00 €	26.055.129,72 €	762,74%



Prises de vues réelles

ALICE - Panache Productions
photo © Ronald Grauer

2.2.2.2. Types de projets



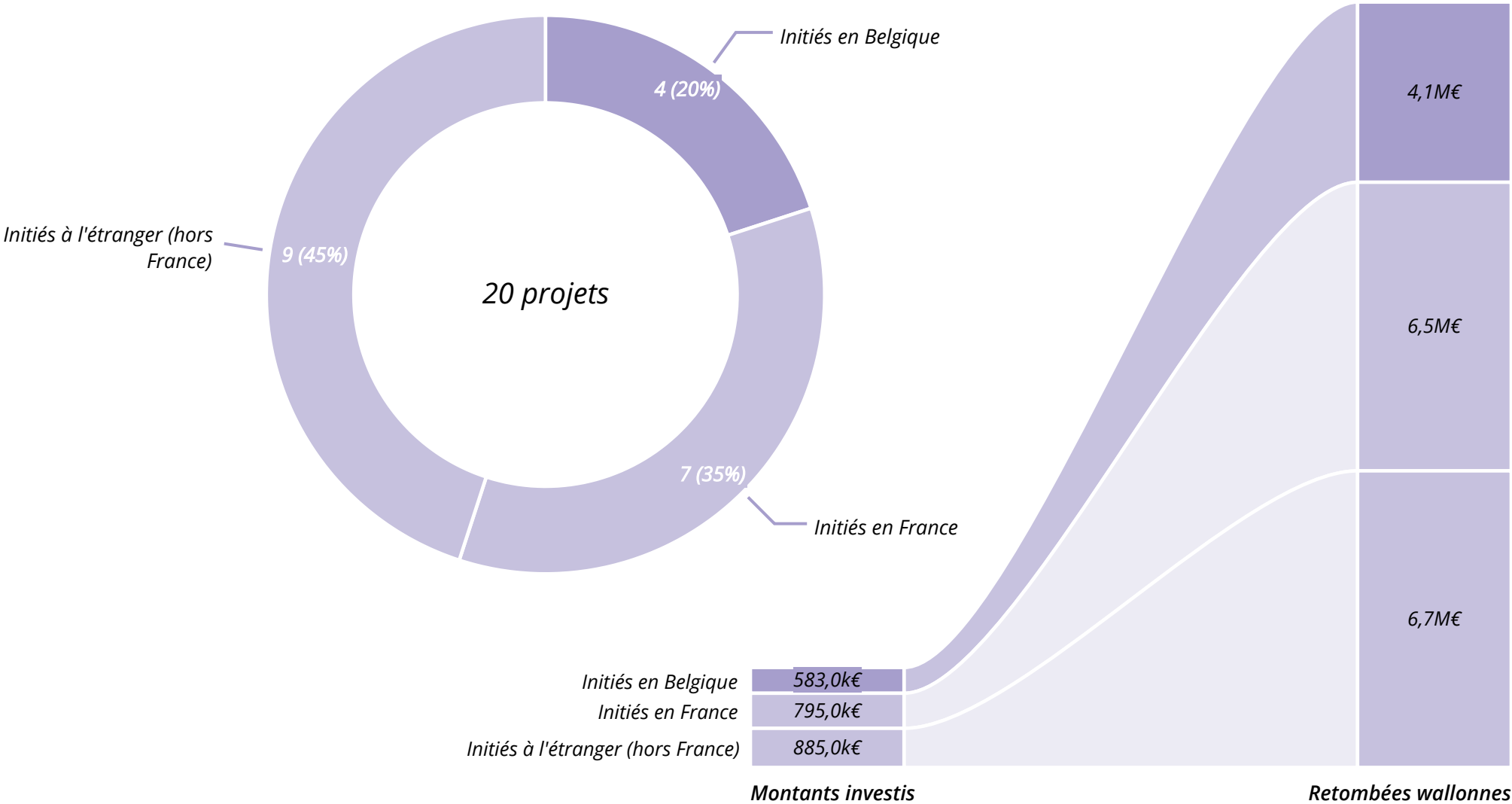
On constate que le taux de retombées le plus important est généré par les documentaires. Ce constat découle toutefois du caractère intrinsèquement wallon du seul documentaire financé cette année.

Les longs-métrages sont dominants : 20 projets (71,43 %) pour 2,263 millions d’euros investis (66,25 %).

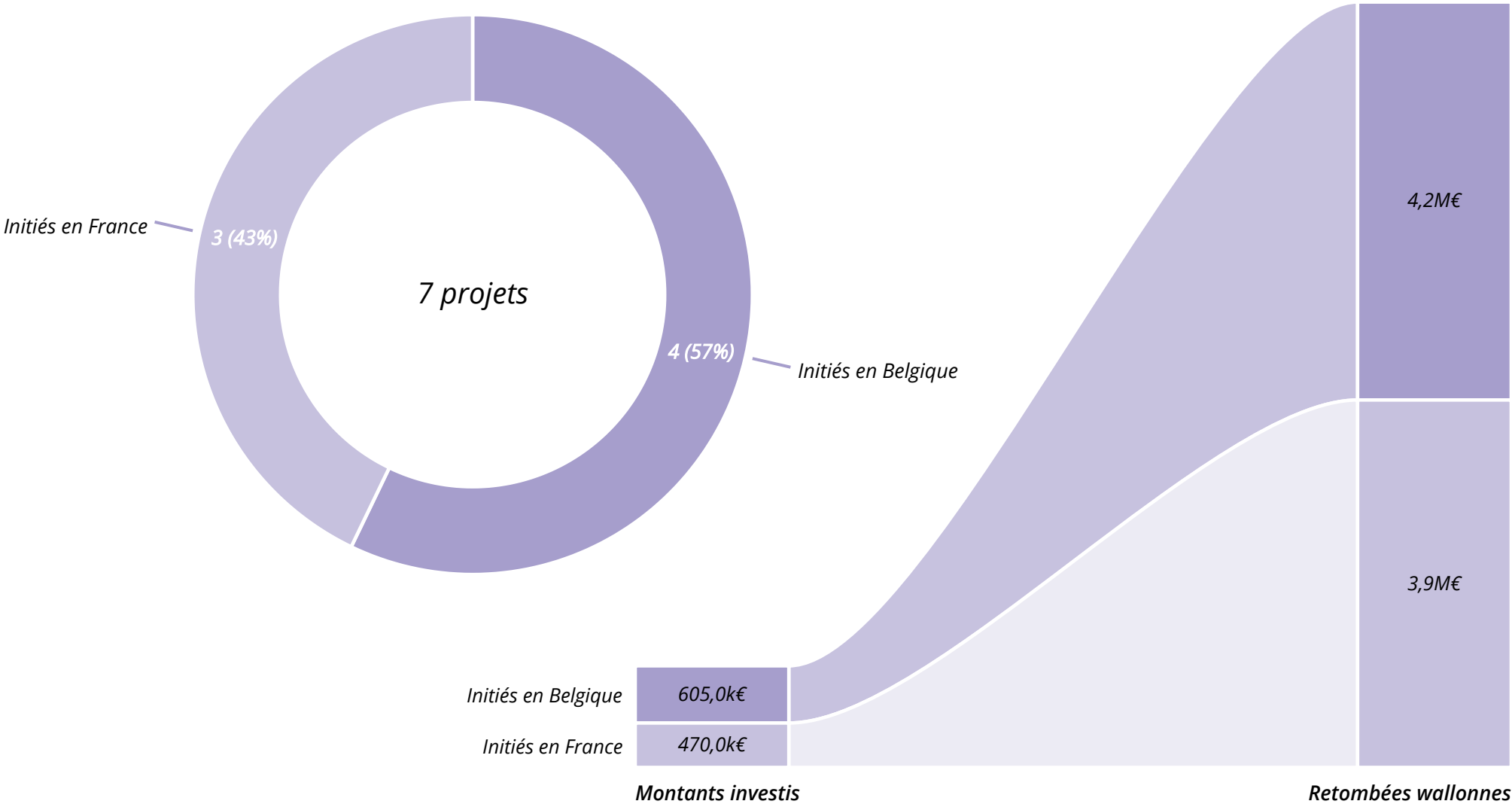
Les séries bénéficient, quant à elles, du montant moyen le plus significatif (153.571 €/projet).

2.2.2.3. Origine des projets

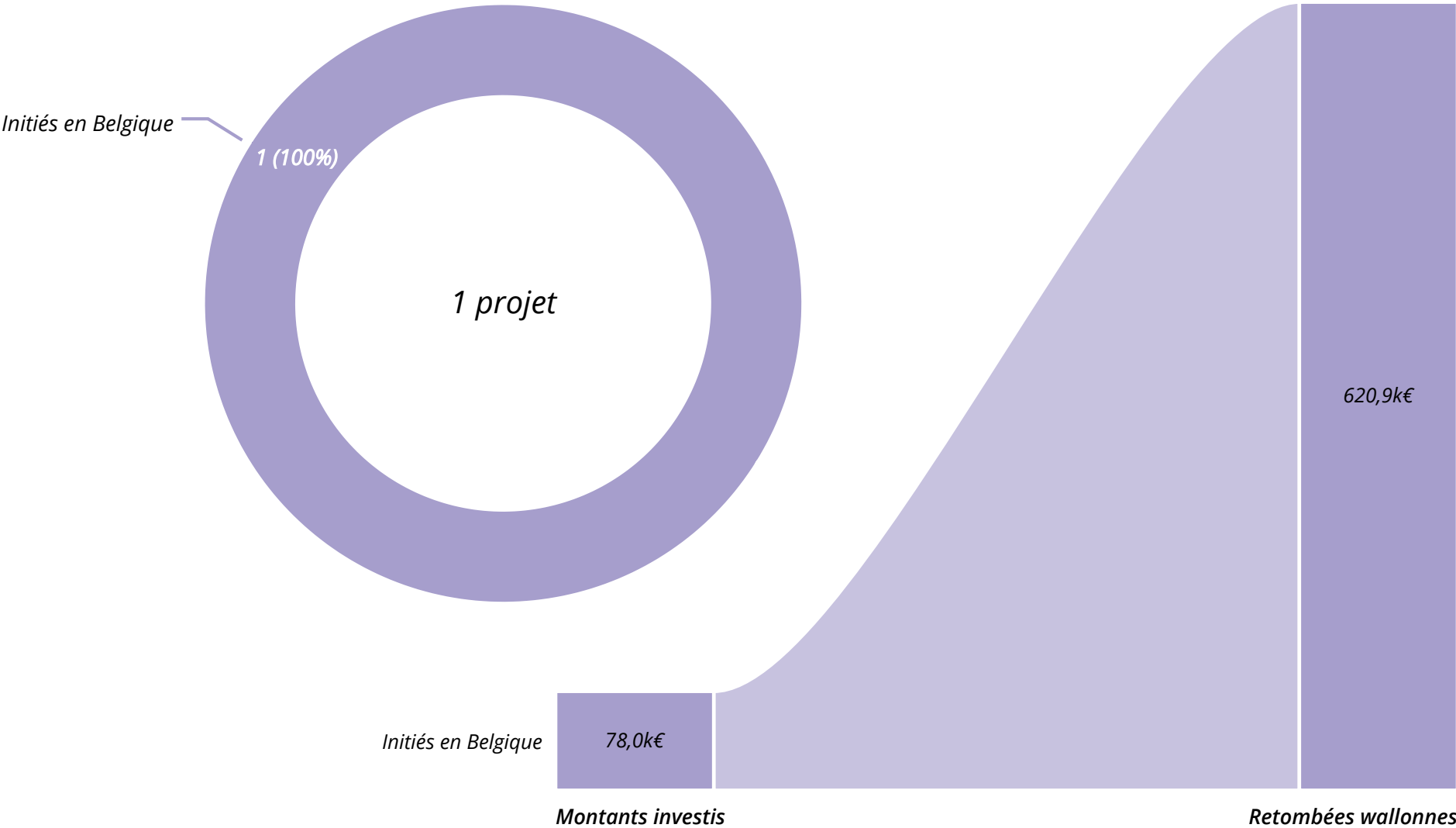
2.2.2.3.1. Longs-métrages de fiction



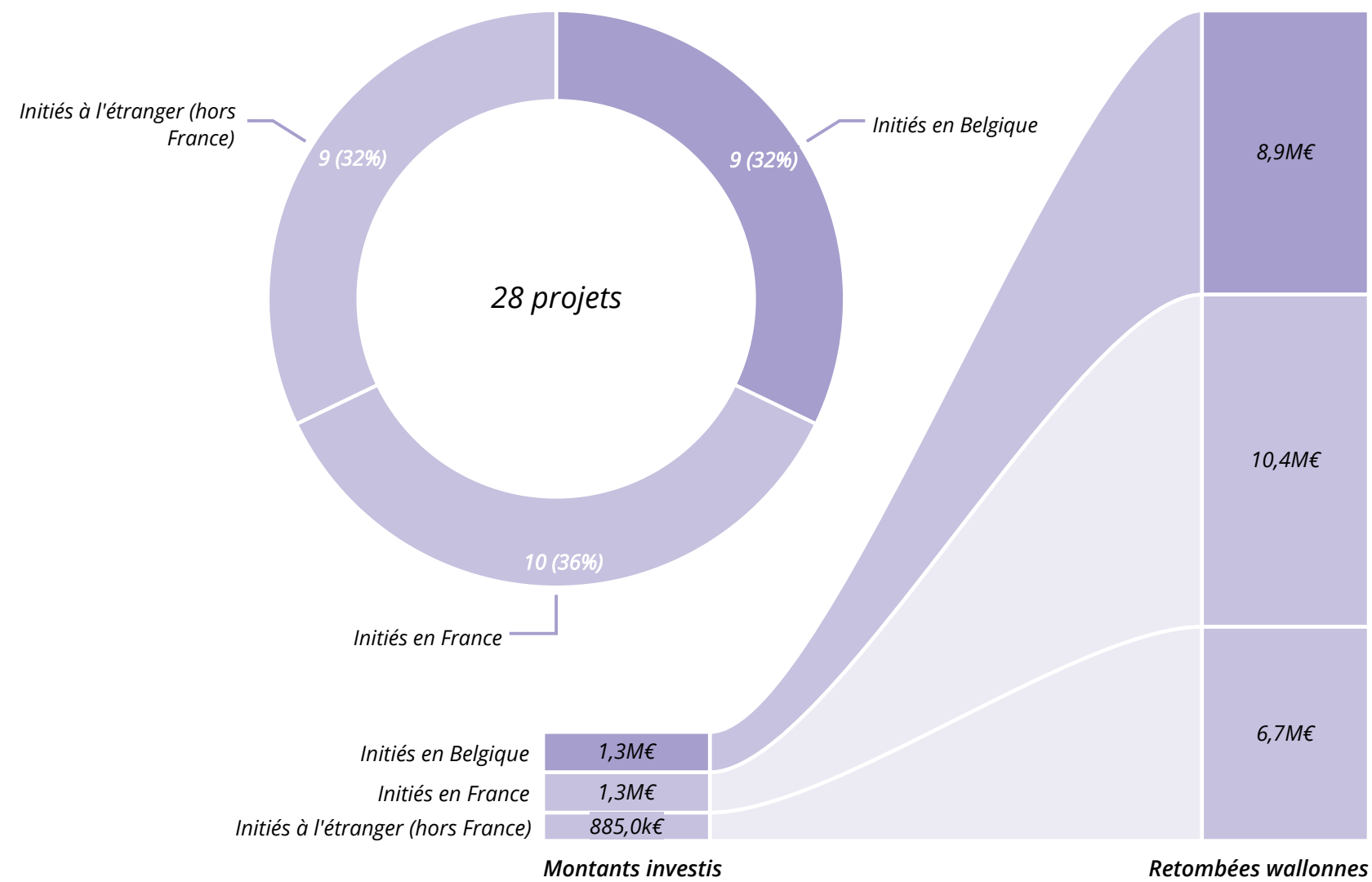
2.2.2.3.2. *Séries de fiction*



2.2.2.3.3. Documentaires



2.2.2.3.4. Total



Les longs-métrages coproduits en 2025 viennent majoritairement de l'étranger : 16 projets sur 20, dont 7 de France. L'investissement moyen par projet est toutefois supérieur pour les projets belges (145.750 €).

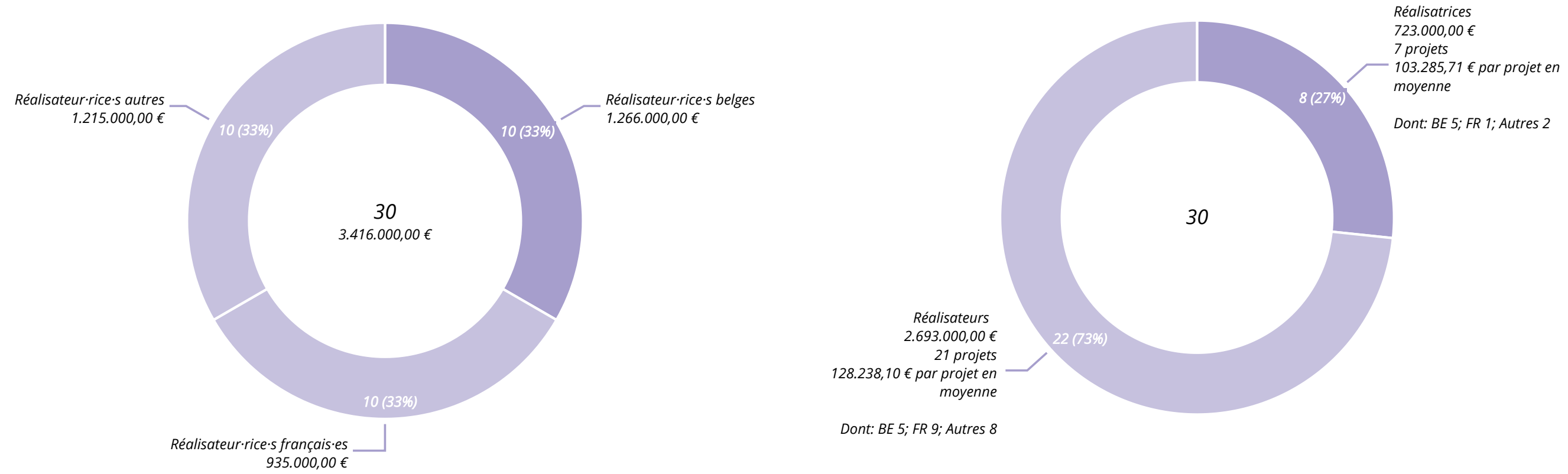
Les séries sont quant à elles majoritairement belges (à 57 %).

Le seul documentaire soutenu est belge également.

De manière globale, l'origine des projets se répartit de manière très équitable entre la Belgique, la France et les autres pays, où l'on retrouve l'Espagne, l'Irlande, le Canada, le Royaume-Uni, l'Italie, l'Allemagne et le Luxembourg.

Le montant investi sur les films initiés en Belgique est le plus élevé, suivi de très près par celui dédié aux projets français. L'investissement moyen le plus significatif est alloué aux projets belges, ce qui est très différent du constat de l'année passée où il se limitait à 91.500 €. Cela s'explique par la présence en 2025 de projets belges ambitieux comme *Le Faux Soir* notamment.

2.2.2.4. Réalisateur·rice·s



Les 28 projets soutenus impliquent 30 personnes à la réalisation.

En 2024, 21 % étaient des femmes. Cette année, on frôle les 27 %, ce qui reste faible.

De nouveau, le montant moyen investi sur les projets réalisés par des femmes est légèrement inférieur à celui consacré aux projets portés par des hommes. Cela s'explique toutefois par le fait que le seul documentaire retenu a été coréalisé par deux femmes.

2.2.3. Tournages wallons

108

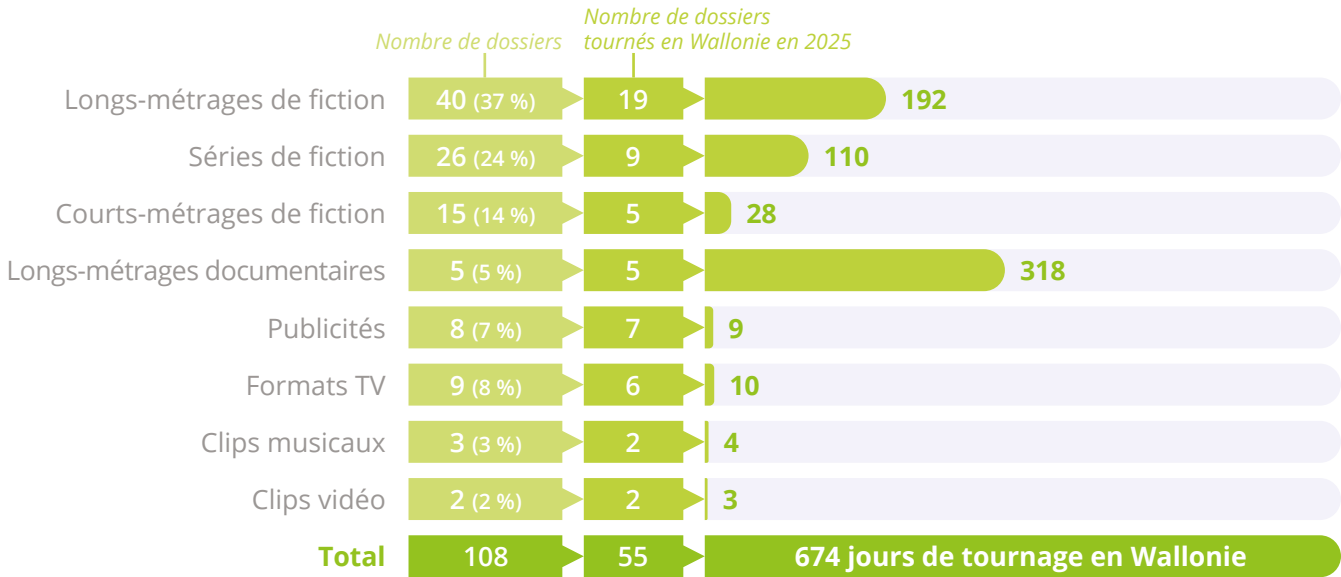
*projets
accompagnés
par notre équipe*

674

*jours
de
tournage*

51 %
*tournés en
Wallonie*
30 %
en préparation

2.2.3.1. Projets accompagnés



En 2025, nous avons encadré 108 projets, largement dominés par les fictions (les courts-métrages, longs-métrages et séries représentent ensemble 75 % des projets).

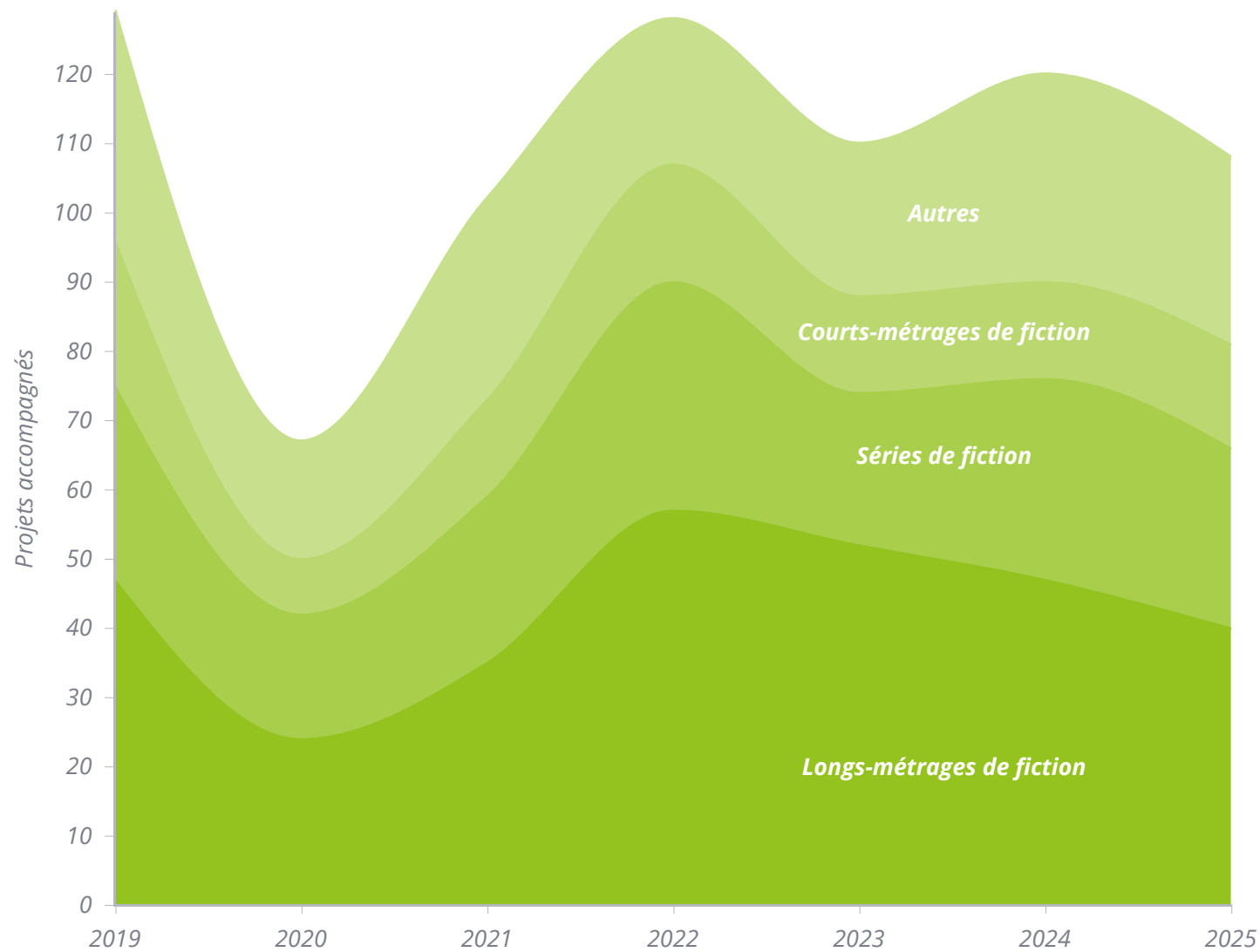
Au terme de l'année 2025, 33 projets étaient toujours en cours de préparation. Leur tournage aura lieu en 2026.

Notons que sur ces 108 projets, 19 ont été financés par Wallimage Coproductions (dont certains en 2024).

L'ensemble de ces projets tournés en Wallonie en 2025 totalisent 674 jours de tournage.



L'activité du département Wallimage Tournages est assez stable, d'année en année (à l'exception des années impactées par la crise de la Covid-19) :



Les services rendus sont principalement le repérage des décors et l'aide à l'obtention des autorisations de tournage.

Comme chaque année, quelques projets étrangers sans coproduction belge ont fait appel à nos services pour tourner en Wallonie.

En 2025, ils sont au nombre de 9, à savoir 1 long-métrage de fiction (néerlandais), 2 séries de fiction (néerlandaises également), 2 longs-métrages documentaires (en provenance de l'Allemagne et de la Turquie), 3 programmes télévisuels (France, Italie et Pays-Bas) et 1 clip vidéo (Pays-Bas).



2.2.4. Rayonnement international et présence en festivals

Si Wallimage ne participe pas, *stricto sensu*, à l'exploitation commerciale des œuvres, l'équipe accompagne en revanche activement nos projets au sein des festivals belges et internationaux.

Cet engagement se traduit par le soutien à des campagnes de promotion collective, comme au festival de Cannes, ou par la mise en avant de titres s'inscrivant dans la ligne éditoriale des principaux festivals belges francophones. Citons notamment le FIFF (Namur), le FIFCL (Liège), le LIFF (Mons), le Ramdam (Tournai) ou encore le BIFFF (Bruxelles), où nombre de nos productions de genre sont projetées chaque année avec un succès manifeste.

Les rendez-vous majeurs tels que les marchés du film de Cannes, Venise ou Berlin constituent également des plateformes privilégiées pour échanger avec nos homologues lors des rencontres professionnelles de CineRegio, l'association européenne des fonds régionaux.

Ces événements nous permettent par ailleurs de participer à des séances de pitches et à des marchés internationaux, favorisant ainsi la mise en relation avec des producteur·rice·s étranger·ère·s engagé·e·s, ou appelé·e·s à s'engager, dans des coproductions avec la Wallonie.

2.2.3.2. Networking et synergies professionnelles

À Cannes, nous avons par ailleurs orchestré une série de rencontres entre sociétés de production belges et françaises considérées comme « émergentes », une initiative susceptible de déboucher sur des collaborations inattendues et novatrices.

L'ensemble de ces festivals, dont l'incontournable Séries Mania à Lille, offre parallèlement l'opportunité de suivre des conférences et des masterclasses. Ces sessions nous apportent un aperçu concret des réalités du secteur, nous permettant de mener des analyses parfaitement en phase avec les évolutions du marché international.



photo © Wallimage / Alban de Fraipont

Rencontres producteurs Wallimage au Festival de Cannes 2025

Enfin, certains événements représentent pour nous une occasion idéale de valoriser les talents wallons. L'an dernier à Montréal, nous avons ainsi accompagné un duo de compositeurs wallons, Michel Duprez et Gwenael Mario Grisi, qui a pu présenter officiellement son travail devant l'ensemble de la profession réunie lors du marché Frontières et multiplier les contacts que l'on espère tous fructueux.

2.2.3.3. Promotion de l'expertise wallonne

Au fil de l'année, nous avons également mis en exergue notre spécificité en matière de soutien aux films de genre, en détaillant nos mécanismes de financement et de sélection lors de séances de présentation ou de rencontres individuelles avec des maisons de production étrangères désireuses de nouer une coproduction belge. Ce travail de conviction est notamment mené lors des Rencontres de Coproduction Francophone, organisées annuellement dans un pays francophone européen comme, en 2025, au Luxembourg.

Enfin, nous avons mis à profit l'année 2025 pour explorer le très dynamique marché scandinave à travers l'excellent festival de Haugesund en Norvège. Ce déplacement nous a permis d'identifier de nombreux projets au potentiel de coproduction certain. Toutefois, si les vertus du fonds wallon ont été largement exposées au secteur de la production nordique, l'absence de producteur·rice·s belges sur place n'a pas favorisé, pour cette fois, la création de liens étroits sur des projets particuliers.

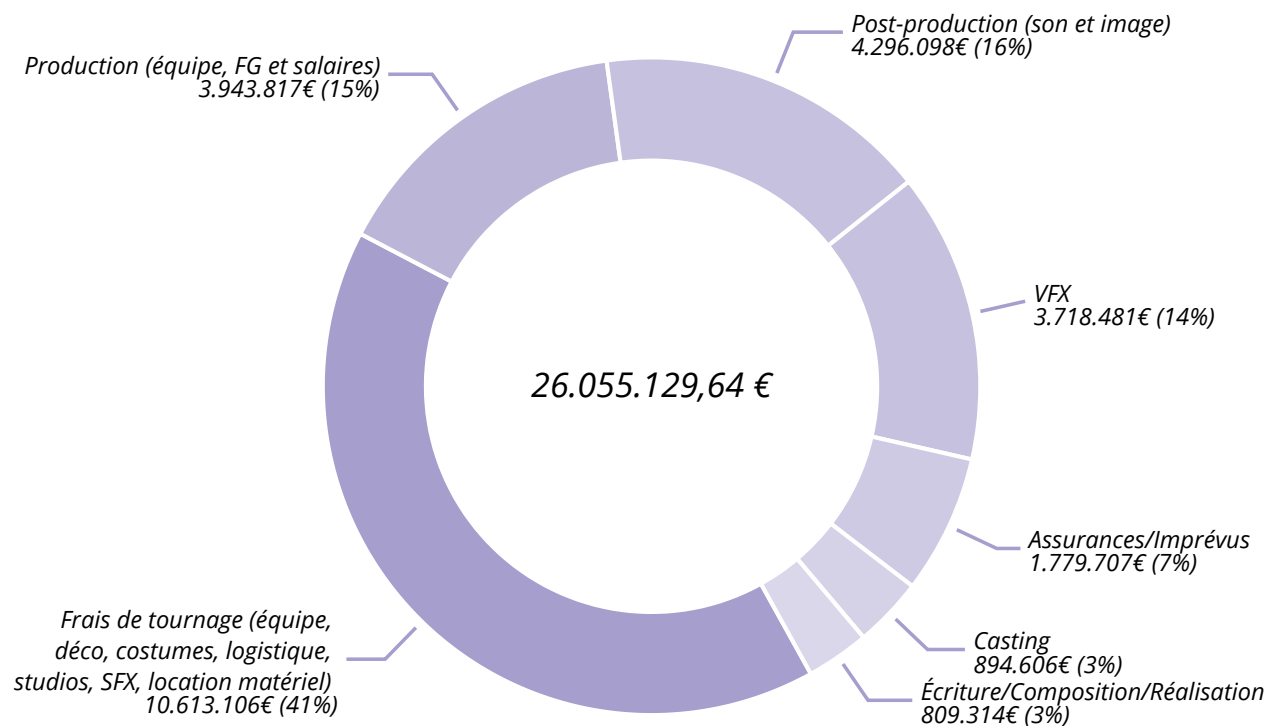


HUNTERS - Versus Production
photo © Sofie Silbermann

2.2.5. Impact régional

2.2.5.1. Retombées de la coproduction

Les retombées générées par nos actions en tant que coproducteur d'œuvres en prises de vues réelles se résument comme suit :

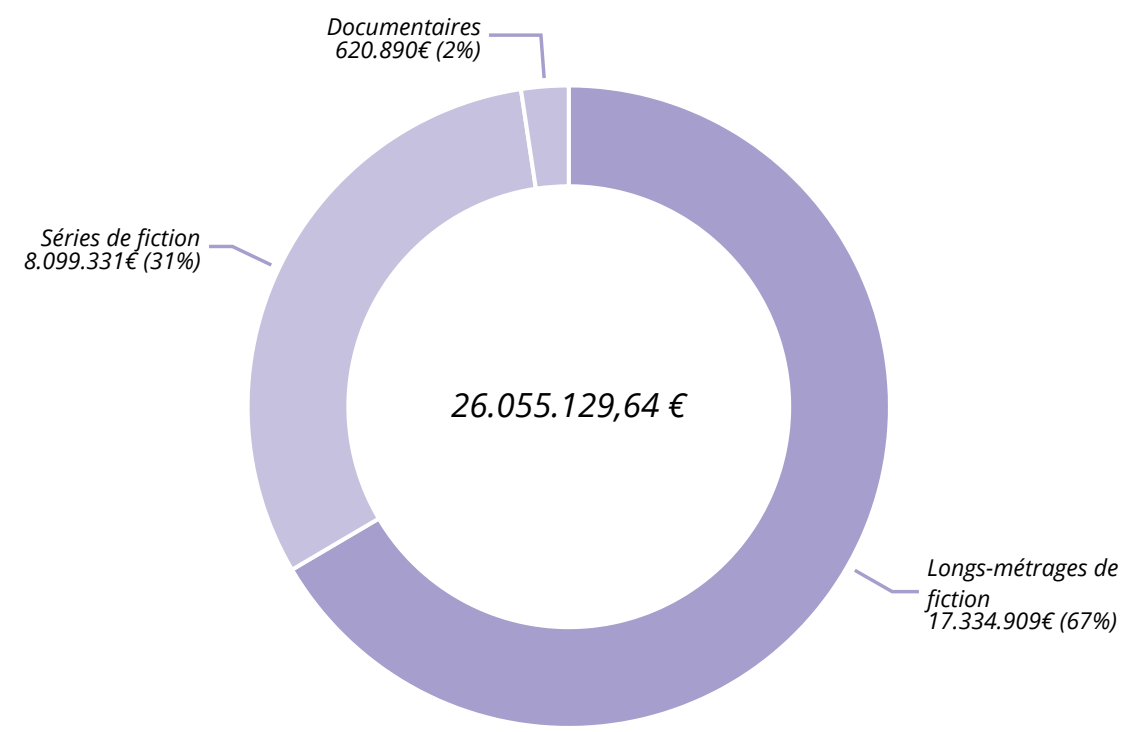


Les 28 œuvres tournées en prises de vues réelles génèrent plus de 26 millions d'euros de dépenses en Wallonie, à savoir plus de 7,6 fois le montant investi par le fonds (contre 6,4 fois en 2024).

Celles-ci sont relatives aux tournages (personnel surtout et, dans une moindre mesure, location de matériel audiovisuel et régie) pour 41 %, au processus de postproduction son et image pour 16 %, aux frais de production (salaire des équipes, du producteur·rice et frais généraux) pour 15 % et aux effets spéciaux numériques pour 14 %.

Le casting représente 3,43 % (contre à peine 1 % en 2024) tandis que les frais consacrés à l'écriture, à la réalisation ou aux compositions de bandes originales plafonnent à 3,11 % (2,42 % en 2024).

66,53 % de ces dépenses sont relatives aux longs-métrages, tandis que 31 % découlent de la fabrication des séries soutenues.



2.2.5.2. Impact des tournages wallons

Comme nous l'avions fait les précédentes années, nous avons étudié l'impact des tournages wallons en exploitant les données dont nous disposons via notre département Wallimage Coproductions. Sur les projets que nous cofinançons, nous obtenons en effet les informations précises relatives aux dépenses de fabrication.

Nous avons toutefois adapté notre méthodologie pour tenter d'être plus justes dans notre approche, en ne considérant que les prestations réellement réalisées sur le territoire (et dès lors en éliminant les dépenses liées aux technicien·ne·s et matériel wallons qui seraient concernées par un tournage hors Wallonie). Cette approche est plus restrictive, mais nous permet de chiffrer plus justement les retombées directement générées par le travail de notre département d'accueil de tournages.

En 2025, 19 projets tournés en Wallonie ont bénéficié d'un soutien financier de Wallimage Coproductions. 8 avaient obtenu cet accord de financement en 2024 et 11 l'ont reçu en 2025.

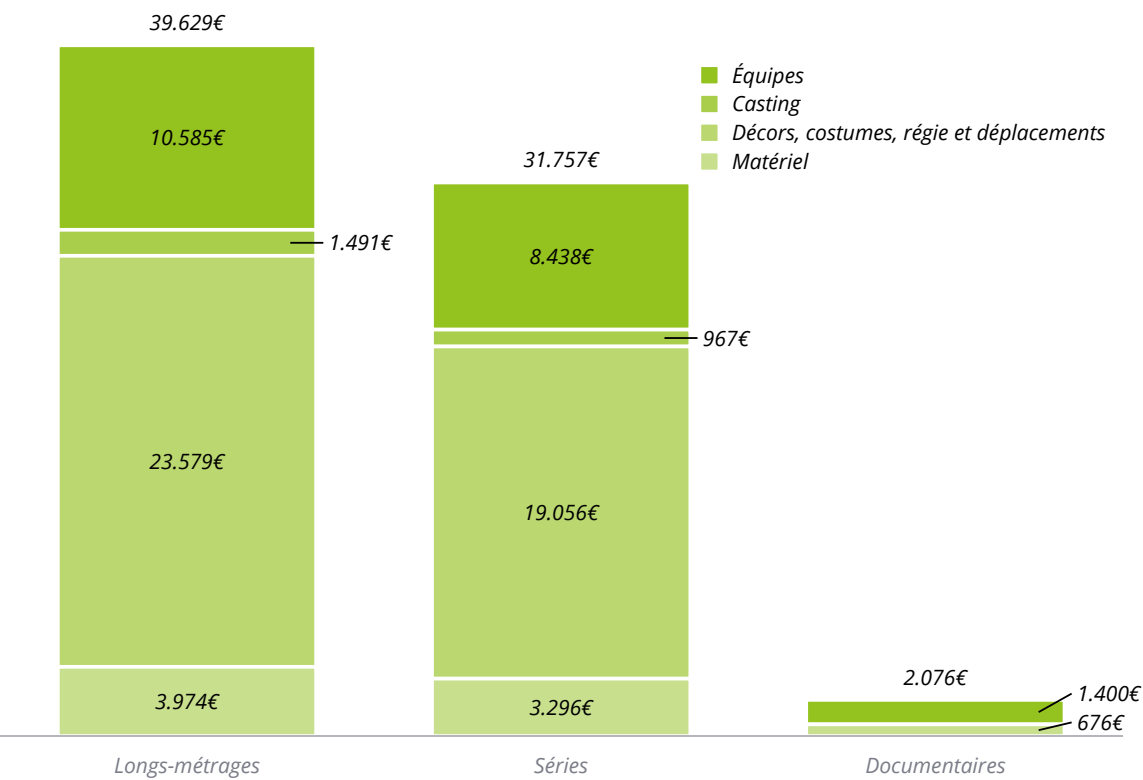
Sur ces 19 projets, on identifie 12 longs-métrages de fiction, 5 séries de fiction et 2 documentaires.

En examinant les montants dont nous disposons, nous obtenons les résultats ci-joints.

Ainsi, selon cette approche, une série génère en moyenne en Wallonie 31.757 € par jour de tournage et un long-métrage 39.629 €, tous types de dépenses confondus.

Les documentaires sont naturellement moins coûteux, avec une moyenne de 2.076 € par jour de tournage wallon.

Dépenses par jour de tournage en Wallonie



Prises de vues réelles

ELDORADO - Beside
© TOP-The Originals Productions

Si l'on applique ces dépenses à la globalité des jours de tournage générés en Wallonie au cours de l'année, mais que l'on déduit les dépenses déjà reprises dans le bilan de Wallimage Coproductions, on obtient les résultats suivants :

TYPE DE PROJET	NOMBRE DE DOSSIERS	NOMBRE DE JOURS DE TOURNAGE EN WALLONIE	DÉPENSES WALLONNES GÉNÉRÉES	DONT DÉJÀ CONSIDÉRÉES SUR COPRODUCTION	DONT AFFECTABLES À WALLIMAGE TOURNAGES
Longs-métrages de fiction	40	192	7.608.764,92 €	(2.972.750,81 €)	4.636.014,11 €
Séries de fiction	26	110	3.493.296,26 €	(2.005.943,16 €)	1.487.353,10 €
Longs-métrages documentaires	5	318	660.186,71 €	(48.418,00 €)	611.768,71 €
Courts-métrages de fiction	15	28	14.000,00 €		14.000,00 €
Publicités	8	9	4.500,00 €		4.500,00 €
Formats TV	9	10	45.000,00 €		45.000,00 €
Clips musicaux	3	4	2.000,00 €		2.000,00 €
Clips vidéo	2	3	1.500,00 €		1.500,00 €
TOTAL	108	674	11.829.247,89 €	(5.027.111,97 €)	6.802.135,92 €

On peut donc raisonnablement estimer que le travail de notre département Tournages génère près de 7 millions de retombées en Wallonie.

Comme indiqué ci-avant, seules les retombées générées par les jours réellement localisés en Wallonie sont reprises alors que, souvent, les équipes de technicien·ne·s wallon·ne·s sont également impliquées sur le tournage localisé ailleurs en Belgique, voire parfois à l'étranger.





2.2.6. Développement structurel des sociétés

1.796.300€

engagés

*sociétés
concernées*

21

*sociétés en
portefeuille
au 31.12.25*

10

En 2025, ce sont donc 10 sociétés actives sur des projets tournés en prises de vues réelles qui ont obtenu un accord de financement de notre département Entreprises.
Parmi elles :

- ▶ 4 qui n’avaient encore jamais bénéficié d’un financement. A souligner que 2 d’entre elles sont dans le portefeuille au 31/12/25, une 3ème a obtenu le financement en 2026 et la dernière n’a pas encore sollicité sa concrétisation ;
- ▶ 3 déjà financées précédemment, dont une qui nous avait déjà intégralement remboursé, était donc sortie du portefeuille et le réintègre dès lors pour la seconde fois ;
- ▶ 3 maisons de production via un prêt trésorerie production.

Les activités de ces sociétés se détaillent comme suit :

SECTEURS D'ACTIVITÉ	MONTANTS ENGAGÉS	NOMBRE DE SOCIÉTÉS	CAPITAL	PRÊT CONVERTIBLE	PRÊT CLASSIQUE	PRÊT TRÉSORERIE	TOTAUX	MOYENNE/ SOCIÉTÉ
Prestataires audiovisuels	1.026.300,00 €	5	6.300,00 €	150.000,00 €	870.000,00 €		1.026.300,00 €	205.260,00 €
Producteurs de films/ séries	770.000,00 €	5			540.000,00 €	230.000,00 €	770.000,00 €	154.000,00 €
TOTAUX	1.796.300,00 €	10	6.300,00 €	150.000,00 €	1.410.000,00 €	230.000,00 €	1.796.300,00 €	179.630,00 €

Les deux sociétés qui entrent en portefeuille sont Bardaf et Umedia Visual Effects.

La société **Bardaf**, créée le 1er mars 2019, est aujourd’hui détenue par cinq associés : Sébastien Demeyere, Ivan Plusnin, Thomas Gauder, Paul Heymans et Olivier Mortier.

Sébastien Demeyere et Ivan Plusnin sont des experts dans le domaine de la postproduction.

Ivan Plusnin se distingue quant à lui dans le domaine de la postproduction image. Thomas Gauder est un mixeur belge internationalement reconnu. Paul Heymans est ingénieur du son et affiche lui aussi une filmographie conséquente.

Bardaf est la sœur wallonne de la société bruxelloise Boxon, créée en août 2016.

Elle se positionne comme prestataire de services dans le domaine de la postproduction image et son pour du long-métrage, de la série ou du documentaire.

Dans le cadre de son département son, la société met à disposition des salles et du matériel de mixage, de montage son et d’enregistrement.

Via son département image, la société propose également des salles et du matériel pour le montage image, l'étalonnage, un laboratoire numérique, etc.

Ces mises à disposition sont toujours accompagnées d'un service à 360°, couvrant les aspects logistiques, organisationnels et techniques.

Un des points forts de Bardaf est donc son offre globale, avec des départements son et image sur un même site.

L'entreprise est déjà bien établie, avec une base de clients solide. Elle s'impose incontestablement comme l'une des sociétés majeures de la postproduction audiovisuelle wallonne.

Le groupe **Umedia** a été créé en 2004.

L'ambition initiale était la levée de fonds Tax Shelter.

La société a rapidement grandi, s'est adossée à une maison de production et a ensuite développé ses outils de fabrication, avec UFX Studios, fondé en 2010.

En 2020, Bastien Sirodot et Laurent Jacobs prennent la codirection du groupe Umedia.

En 2021, UFX Wallonie est créée, en tant que filiale à 100 % de UFX Studios.

Ils sont rapidement rejoints par Gaël Durant, qui reprend la direction opérationnelle de l'entité UFX. Son expertise et son expérience sont de vrais atouts pour le studio en développement.

UFX Studios se positionne comme un studio d'effets visuels haut de gamme, au service des maisons de production pour des projets de films, séries, cinéma, streaming et télévision.

Il propose une solution complète d'accompagnement en effets visuels, couvrant toutes les étapes de la création, depuis l'analyse du scénario jusqu'à la livraison du produit final. L'approche est personnalisée et adaptée à chaque projet, en fonction des besoins spécifiques des clients et des exigences artistiques.

Les trois maisons de production qui ont bénéficié d'un prêt trésorerie au cours de l'exercice sont Belgian Mafia Films, une toute jeune structure créée par Michel Daemen et Adrien Bralion, Frakas Productions et Les Films du Fleuve, que l'on ne présente plus.



Au 31/12/25, parmi les 40 sociétés du portefeuille de Wallimage Entreprises, 21 interviennent sur la chaîne de fabrication de projets audiovisuels tournés en prises de vues réelles :

PRESTATIONS SUR DES PROJETS EN PRISES DE VUES RÉELLES		
Belgian Mafia Films SRL	Producteurs de films/séries	Productions majoritaires
Cineregie SA	Prestataires audiovisuels	Stockage éléments de décors
Cyanview SA	Moyens techniques audiovisuels	Développement et fabrication de télécommandes régie caméras
K.G.S. Wallonia SRL	Prestataires audiovisuels	Location de matériel caméras/machinerie/électro
Les Films du Fleuve SRL	Producteurs de films/séries	Productions majoritaires et coproductions minoritaires
Sing A Film SRL	Producteurs de contenus/concepts audiovisuels	Productions majoritaires
TSF Belgique SA	Prestataires audiovisuels	Location de matériel caméras/machinerie/électro
Umedia Visual Effects SA	Prestataires audiovisuels	Effets spéciaux numériques
Wall Events SRL	Prestataires audiovisuels	Matériel régie
PRESTATIONS SUR DES PROJETS EN PRISES DE VUES RÉELLES ET EN ANIMATION		
Bardaf SRL	Prestataires audiovisuels	Postproduction son et image
Charbon Studio SRL	Prestataires audiovisuels	Postproduction image
DreamWall SA	Prestataires audiovisuels	Production et postproduction de formats télévisuels
Frakas Productions SRL	Producteurs de films/séries	Productions majoritaires et coproductions minoritaires
GenvaI-Les-Dames SA	Prestataires audiovisuels	Postproduction son et image
Go West Invest SA	Prestataires audiovisuels	Intermédiaire Tax-Shelter
Imagine Film Distribution SA	Prestataires audiovisuels	Distribution de films

Le Pôle Image de Liège SA	Moyens techniques audiovisuels	Installation immobilière
Rabada SRL	Prestataires audiovisuels	Composition de musique de films
Studio l'Equipe Wallonie SA	Prestataires audiovisuels	Postproduction son et image
Sonhouse Wallonie SA	Prestataires audiovisuels	Postproduction son et image
PRESTATIONS SUR DES PROJETS EN PRISES DE VUES RÉELLES, EN ANIMATION ET EN GAMING		
The Pack SA	Prestataires audiovisuels	Postproduction image/VFX/Animation/Jeu vidéo

A noter que Frakas Productions est soutenu à la fois de manière structurelle (pour ses activités globales, incluant de l’animation) et via un prêt trésorerie pour un projet en prises de vues réelles, tandis que Les Films du Fleuve n’ont sollicité qu’un prêt trésorerie pour un projet en prises de vues réelles, ce qui explique leur catégorisation.

Au 31/12/25, l’en-cours auprès de ces 21 sociétés se chiffre à 5.084.122 € :

EN COURS 31/12/25	CAPITAL	SOLDE RESTANT DÛ DES PRÊTS	TOTAL EN COURS	IMPORTANCE RELATIVE	NOMBRE DE SOCIÉTÉS	IMPORTANCE RELATIVE	MOYENNE/SOCIÉTÉ
Prestataires audiovisuels	1.926.614,00 €	1.277.988,87 €	3.204.602,87 €	63,03 %	15	71,43 %	213.640,19 €
Moyens techniques audiovisuels	1.252.240,40 €	183.387,55 €	1.435.627,95 €	28,24 %	2	9,52 %	717.813,98 €
Producteurs de films/séries	0,00 €	434.391,36 €	434.391,36 €	8,54 %	3	14,29 %	144.797,12 €
Producteurs de contenus/ concepts audiovisuels	0,00 €	9.500,00 €	9.500,00 €	0,19 %	1	4,76 %	9.500,00 €
TOTAUX			5.084.122,18 €	100 %	21	100 %	242.101,06 €



2.2.7. Démarches environnementales

Depuis janvier 2026, il est demandé que chaque projet bénéficiant du soutien du fonds engage les démarches nécessaires à l'obtention d'une certification environnementale, sous réserve d'une éventuelle proratisation du montant attribué. Cette exigence s'inscrit dans la continuité des actions menées pour améliorer la durabilité au sein du secteur audiovisuel. Elle se traduit principalement par l'accomplissement de formalités administratives permettant d'attester de la qualité des initiatives mises en œuvre sur les différents projets.

Cette évolution positionne le fonds parmi les acteurs les plus actifs en matière de politiques environnementales dans le secteur. Elle favorise la création de nouveaux emplois, notamment ceux d'écoréférent·e·s et d'entreprises de services spécialisés, tout en contribuant à renforcer la compétitivité d'un secteur en pleine transformation. Il est à noter que d'autres organismes financeurs européens étudient actuellement la possibilité d'adopter des exigences similaires, illustrant ainsi l'impact positif de cette démarche à l'échelle internationale.

En 2025, la collaboration avec la société TheGreenShot s'est achevée. Ce partenariat a permis d'identifier les principaux postes générateurs d'émissions dans les productions wallonnes, tels que les déplacements, la décoration et les moyens techniques. Les données recueillies révèlent que la réduction des émissions demeure un objectif à poursuivre ; cependant, il convient de souligner que la diversité des configurations de production influe significativement sur les résultats. À titre indicatif, une production intégrant l'écoconception dès la phase de préparation affiche en moyenne 100 t éqCO₂, tandis qu'une production internationale d'envergure peut présenter des chiffres nettement supérieurs, parfois jusqu'à cinq fois plus élevés. La médiane observée avoisine les 250 t éqCO par projet. Ce résultat

intègre à la fois des données prévisionnelles et définitives, ce qui peut en altérer la précision, mais offre un aperçu utile de la situation actuelle.

L'analyse des deux années de collaboration met également en évidence l'importance d'un accompagnement individualisé et précoce, dès les premières étapes du développement des projets. L'instauration d'une stratégie environnementale avant la finalisation des choix artistiques et techniques permet d'obtenir des résultats plus significatifs.

Dans cette dynamique, le secteur continue d'avancer vers une plus grande durabilité, en s'appuyant sur des démarches concrètes et adaptées à la réalité de chaque projet.

Il convient également de saluer les maisons de production qui ont obtenu des certifications sur un nombre croissant de projets soutenus par le fonds. Ce succès témoigne de l'engagement de ces structures et du bénéfice en termes d'image que cela leur apporte. Cette progression permet de valoriser les initiatives wallonnes sur la carte européenne de la coproduction et contribue au rayonnement du savoir-faire régional.

Des sociétés telles que Tarantula Belgique, Les Films du Fleuve, Beside Productions, Umedia, Frakas et Helicotronc se sont distinguées tant par la qualité de leurs projets que par les certifications obtenues. Soulignons également l'engagement volontaire dans ces démarches des prestataires de services. En témoigne le certificat ISO 14001 récemment obtenu par TSF Belgique.

Félicitations à elles ainsi qu'à toutes celles et ceux qui, même sans certification à ce jour, poursuivent leurs efforts. Chaque avancée, aussi modeste soit-elle, participe à la dynamique globale.

3. *Animation*



Le secteur de l'animation traverse actuellement une période de fortes turbulences.

Le marché français, notamment, fait face à de sérieuses difficultés dont la conséquence directe est un report d'activité vers la Wallonie : notre territoire attire un nombre croissant de technicien·ne·s souhaitant y implanter leurs studios.

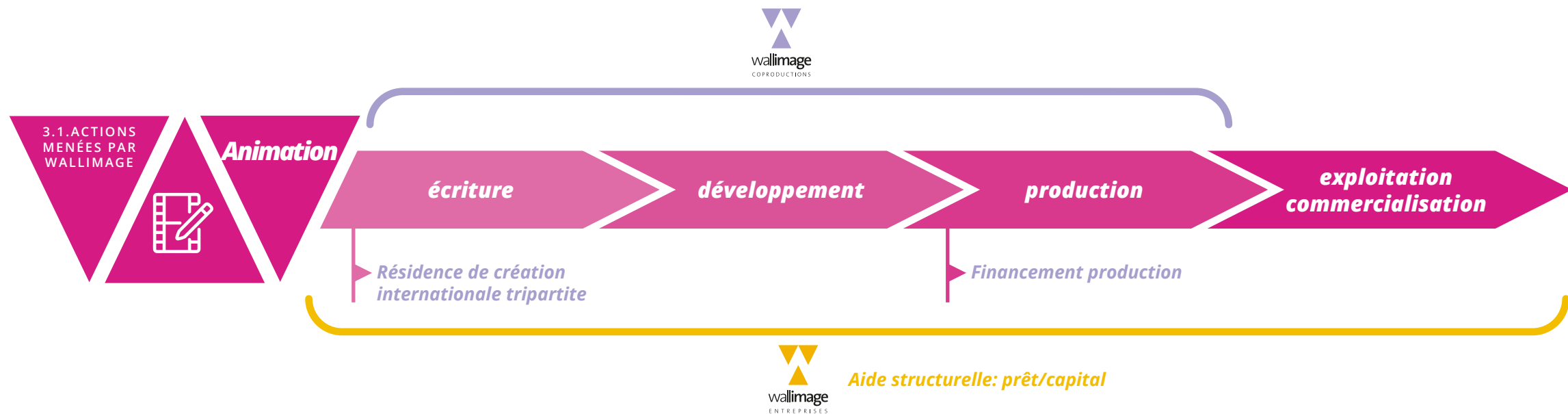
Cette tendance constitue une excellente nouvelle pour l'écosystème régional, puisqu'elle favorise la création d'emplois et insuffle une réelle dynamique au secteur. Toutefois, une vigilance accrue reste de mise à l'égard de nos studios historiques, confrontés à une concurrence de plus en plus vive.

L'attractivité de notre région se traduit par l'arrivée de projets d'animation toujours plus nombreux et structurants. En 2025, le fonds a coproduit pas moins de 14 projets, enrichissant son catalogue pour atteindre un total de 127 œuvres, dont 58 longs-métrages et 69 séries.

Parallèlement à la coproduction, notre département de financement aux entreprises maintient une activité soutenue au sein de cette filière. Consciente des besoins de financement récurrents des studios, Wallimage Entreprises s'affirme comme un partenaire de long terme, les accompagnant quotidiennement dans leur développement.

En 2025, cet engagement s'est concrétisé par l'octroi d'un financement structurel à 9 sociétés clés du secteur.





Début janvier, le Sénat français a organisé une table ronde dédiée aux difficultés croissantes de la filière de l'animation. Ces débats ont mis en lumière la fragilisation d'un secteur historiquement performant, basé sur une coopération étroite entre les pouvoirs publics et l'industrie, qui traverse aujourd'hui une double crise.

D'une part, une crise conjoncturelle liée à la restructuration des grands studios américains et, d'autre part, une crise structurelle provoquée par l'évolution des usages numériques, notamment le basculement massif du jeune public vers YouTube.

Cette plateforme capte désormais des audiences immenses sans que les recettes publicitaires associées ne contribuent au financement des œuvres, ce qui fragilise l'ensemble de l'écosystème de création.

Parallèlement, d'importants déséquilibres apparaissent, à l'instar de l'écart entre la forte consommation d'animation européenne sur Netflix et la faible part d'obligations d'investissement imposée à la plateforme.

Face à ces constats, la France envisage plusieurs solutions, telles que le renforcement des mécanismes de financement public, notamment via le crédit d'impôt international, l'augmentation des quotas imposés aux chaînes de télévision, ou encore une régulation accrue des plateformes numériques.

L'objectif est de faire évoluer le cadre juridique pour que ces nouveaux acteurs participent au financement de la création au même titre que les acteurs audiovisuels traditionnels.

Dans ce contexte, il est essentiel de maintenir une vigilance accrue : comme l'indiquent les chiffres présentés ci-après, 50 % des projets de nos studios sont d'origine française. Par conséquent, toute modification structurelle ou, à l'inverse, toute absence d'adaptation pour redresser le secteur en France pourrait avoir un impact direct et significatif sur nos propres activités.





3.2.1. Résidence Animation³



Depuis 2023, le Pôle Image Magelis, le Département de la Charente, le Film Fund Luxembourg et Wallimage se sont associés pour instaurer une mesure incitative inédite : une résidence internationale francophone dédiée à la création d'œuvres d'animation cinématographiques et télévisuelles.

Notre objectif commun est de soutenir le développement de projets transfrontaliers d'écriture de scénarios (longs-métrages ou séries d'animation) en langue française. Cette coopération se concrétise par une résidence d'auteur·rice·s (une personne par territoire) durant trois semaines consécutives, réparties successivement au sein de chaque territoire partenaire.

Ce partenariat constitue un levier stratégique pour favoriser l'émergence de projets d'animation wallons et stimuler les opportunités de coproduction avec les territoires associés. Il renforce le positionnement des studios d'animation en Wallonie en leur permettant d'occuper un rôle central dans la production, tout en améliorant leur rentabilité.

En 2025, le Centre du Cinéma et de l'Audiovisuel de la Fédération Wallonie-Bruxelles et Wallimage représentent conjointement le partenaire belge. Ce rapprochement marque une évolution cohérente et pertinente et vient consolider un soutien structurant à la création, tant sur le plan culturel que sur le plan économique.

Les résidences en Wallonie, au Luxembourg et à Angoulême sont pensées pour offrir un parcours progressif et cohérent, permettant aux lauréat·e·s de profiter pleinement des ressources et expertises propres à chaque territoire.

Tout au long de la résidence, ces trois lauréat·e·s ont bénéficié de l'accompagnement et de l'expertise de professionnel·le·s reconnu·e·s du secteur de l'animation. En Wallonie, Domenico La Porta, Ariane Payen, Olivier Auquier et Vanessa Vincent ont ainsi guidé les résident·e·s à travers des master classes et des ateliers personnalisés, afin de nourrir et d'affiner leur travail respectif.

3.2.1.1. Lauréats 2025

Pour cette 3e édition, ce sont 13 auteur·rice·s qui ont soumis leur candidature auprès des trois partenaires.

Les jurys respectifs (en Wallonie : Emmanuel Roland, Ariane Payen et Vanessa Vincent) ont retenu trois projets, à la fois distincts et ambitieux, témoignant d'une démarche créative unique et porteurs de perspectives de développement, de coproduction et de rayonnement international.



Wallonie : Perrine Vanderhaeghen – *Ariette* (long-métrage)



Angoulême : Martina Doll – *Le Grand Saut* (série)

Le projet est porté par trois animatrices, mais c'est Martina qui a participé à la résidence.



Luxembourg : Nicolas Blies et Stéphane Hueber-Blies – *Lyra & Armin* (long-métrage)

C'est Nicolas qui a pris part à la résidence.



Animation



En collaboration et avec le soutien de :



Wallimage SA
Bilan 2025



3.2.2. Financements en coproductions

2.798.000€

engagés sur

14

*nouvelles
œuvres*

877%

*de dépenses
audiovisuelles
wallonnes*

6

longs métrages de fiction

8

séries de fiction

24.533.157€

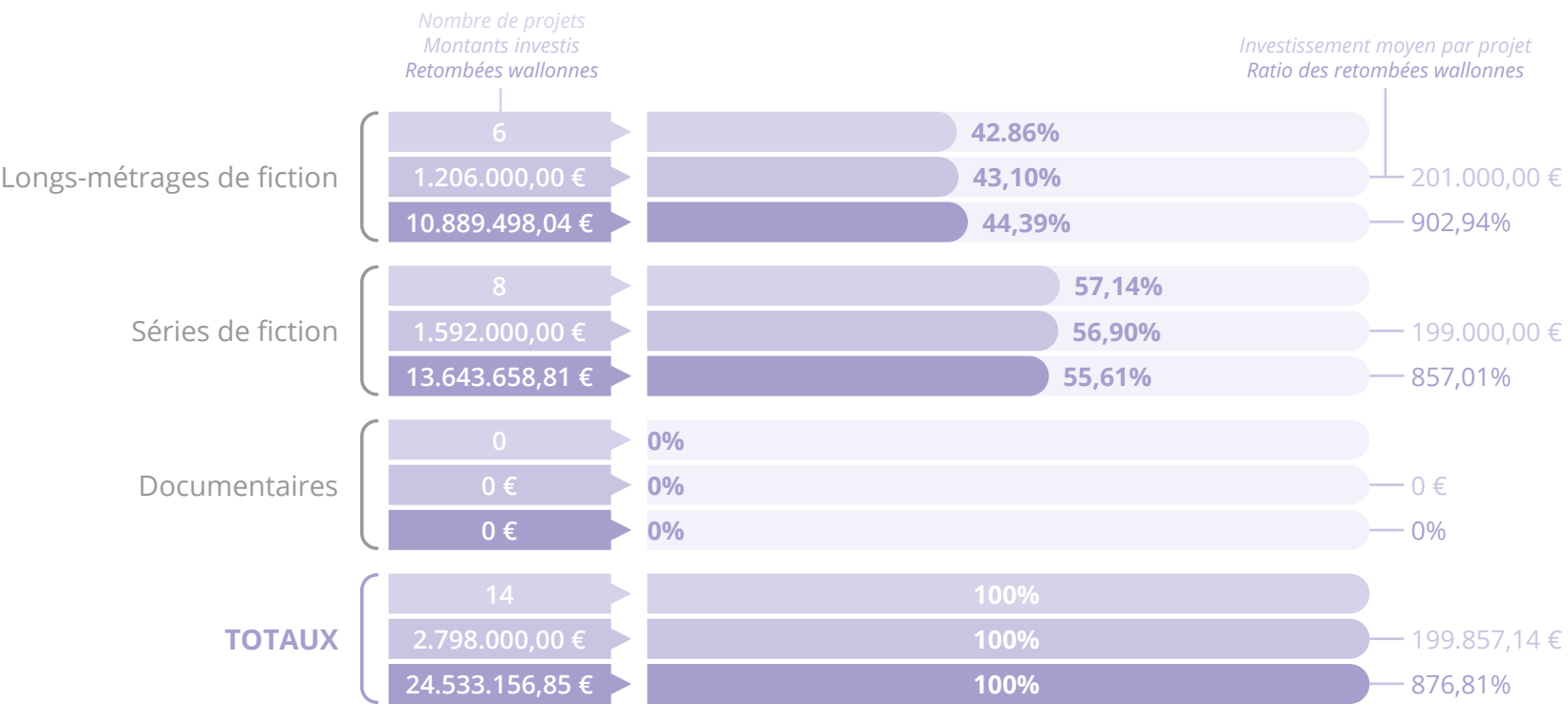
3.2.2.1. Les projets soutenus en 2025

	TITRES	SOCIÉTÉS DE PRODUCTION DEPOSITAIRE	RÉALISATEURS.RICE-S	COPRODUCTION : MAJ/MIN AU PLAN DE FINANCEMENT + PAYS COPRODUCTEURS	INVESTISSEMENTS	DÉPENSES WALLONNES	RATIO
LONGS-MÉTRAGES ANIMATION FICTION INITIÉS EN BELGIQUE					0,00 €	0,00 €	0,00%
LONGS-MÉTRAGES ANIMATION FICTION INITIÉS EN FRANCE					310.000,00 €	3.065.402,04 €	988,84%
1	Mon chien, Dieu et les Pokétrucs	BELVISION SA	Marine Lachenaud, Cédric Lachenaud	MIN : France 78,48% - Belgique 21,52%	70.000,00 €	593.510,41 €	847,87%
2	Yakari, Cœur de Brave	BELVISION SA	Xavier Giacometti	MIN : France 81,44% - Belgique 18,56%	190.000,00 €	1.834.728,90 €	965,65%
3	Les Chiens ne font pas des chats	UMEDIA PRODUCTION SA	Alain Gagnol	MIN : France 70,00% - Belgique 16,40% - Canada 13,60%	50.000,00 €	637.162,73 €	1274,33%
LONGS-MÉTRAGES ANIMATION FICTION INITIÉS À L'ÉTRANGER (HORS FRANCE)					896.000,00 €	7.824.096,00 €	873,23%
4	Journey to Christmas Star	NWAVE PICTURES SRL	John Andreas Andersen	MIN : Norvège 59,33% - Belgique 40,67%	400.000,00 €	3.548.967,00 €	887,24%
5	Ploey 2	VIVI FILM NV	Gunnar Karlsson, Freek Quartier	MIN : Islande 56,39% - Belgique 43,61%	196.000,00 €	1.404.212,00 €	716,43%
6	The Lion Queen	IRIS FILMS SRL	Carlo Vogele	MIN : Luxembourg 39,30% - France 32,77% - Belgique 27,93%	300.000,00 €	2.870.917,00 €	956,97%
SÉRIES ANIMATION FICTION INITIÉES EN BELGIQUE					142.000,00 €	917.991,78 €	646,47%
7	Les Schtroumpfs - Episodes unitaires	PEYO PRODUCTIONS SA	Robert Briggs	MAJ : Belgique 100%	142.000,00 €	917.991,78 €	646,47%
SÉRIES ANIMATION FICTION INITIÉES EN FRANCE					780.000,00 €	8.348.675,03 €	1070,34%
8	Aquila	UMEDIA PRODUCTION SA	Daniel Dubuis	MIN : France 79,23% - Belgique 19,97% - Royaume Uni 0,80%	200.000,00 €	2.244.348,00 €	1122,17%

	TITRES	SOCIÉTÉS DE PRODUCTION DEPOSITAIRE	RÉALISATEURS.RICE-S	COPRODUCTION : MAJ/MIN AU PLAN DE FINANCEMENT + PAYS COPRODUCTEURS	INVESTISSEMENTS	DÉPENSES WALLONNES	RATIO
9	La bande à Ducobu	UMEDIA PRODUCTION SA	Aleksandar Dzoni Sopov	MIN : France 85,18% - Belgique 14,82%	75.000,00 €	1.150.000,00 €	1533,33%
10	Migali, Princesse Araignée	BARDAFI PRODUCTIONS SRL	Cédric Fremeaux	MIN : France 78,05% - Belgique 21,95%	225.000,00 €	1.902.177,03 €	845,41%
11	Les Marsupilamis	BELVISION SA	Céléstine Plays	MIN : France 77,08% - Belgique 22,92%	280.000,00 €	3.052.150,00 €	1090,05%
SÉRIES ANIMATION FICTION INITIÉES À L'ÉTRANGER (HORS FRANCE)					670.000,00 €	4.376.992,00 €	653,28%
12	Schalotte	20 PICTURES TO MIDNIGHT SRL	Kasprzak Sbigniew, Olaf Kamin	MIN : Allemagne 55,45% - Belgique 44,55%	185.000,00 €	1.297.396,00 €	701,30%
13	Melody & Momon	20 PICTURES TO MIDNIGHT SRL	Yuri Perrini	MIN : Italie 74,30% - Belgique 25,70%	185.000,00 €	1.167.817,00 €	631,25%
14	L'Académie des Monarques	AGENT DOUBLE SRL	Sophie Roy	MIN : Canada 52,60% - Belgique 47,40%	300.000,00 €	1.911.779,00 €	637,26%
14	TOTAL ANIMATION 2025				2.798.000,00 €	24.533.156,85 €	876,81%

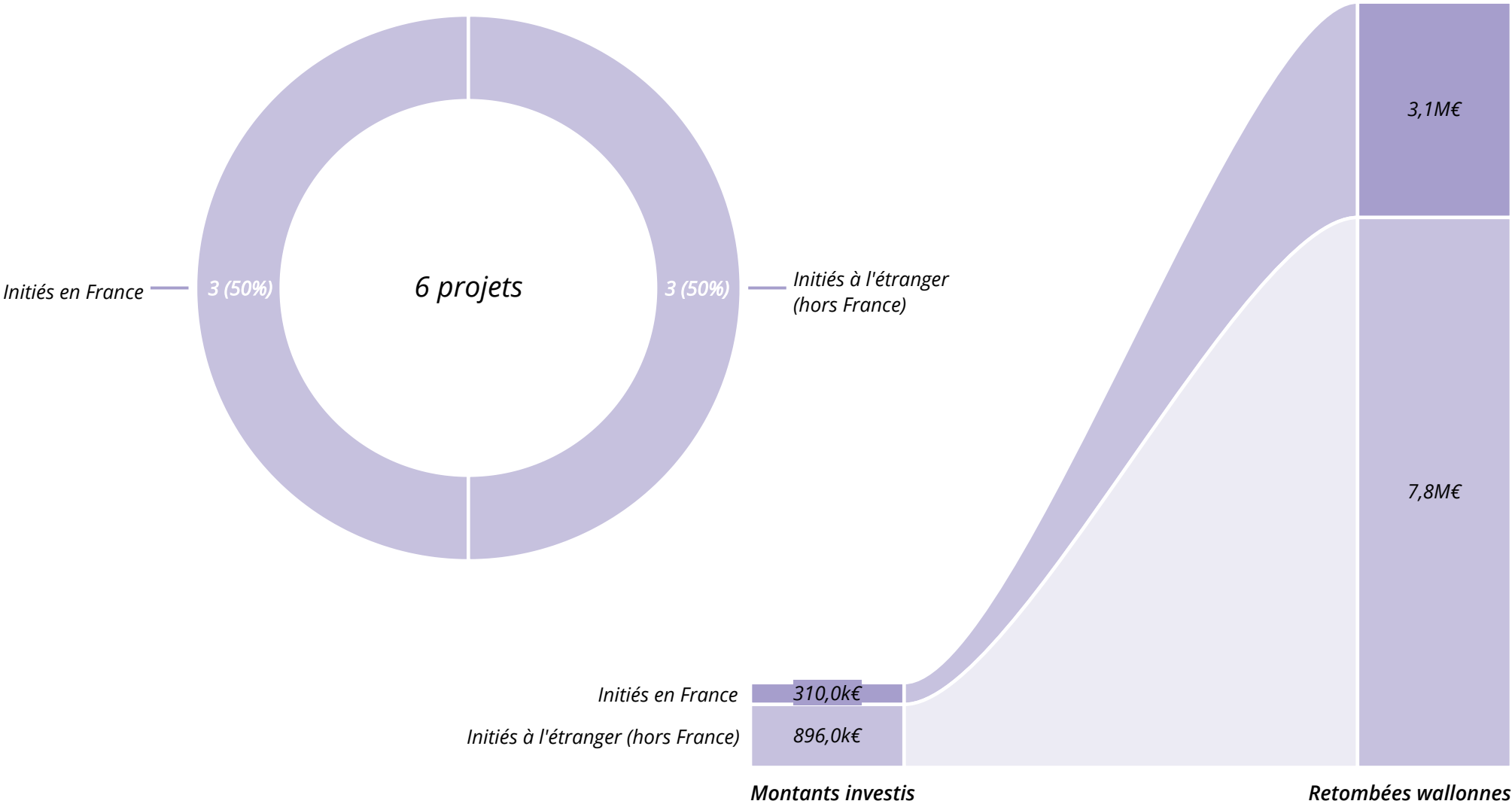


3.2.2.2. Types de projets

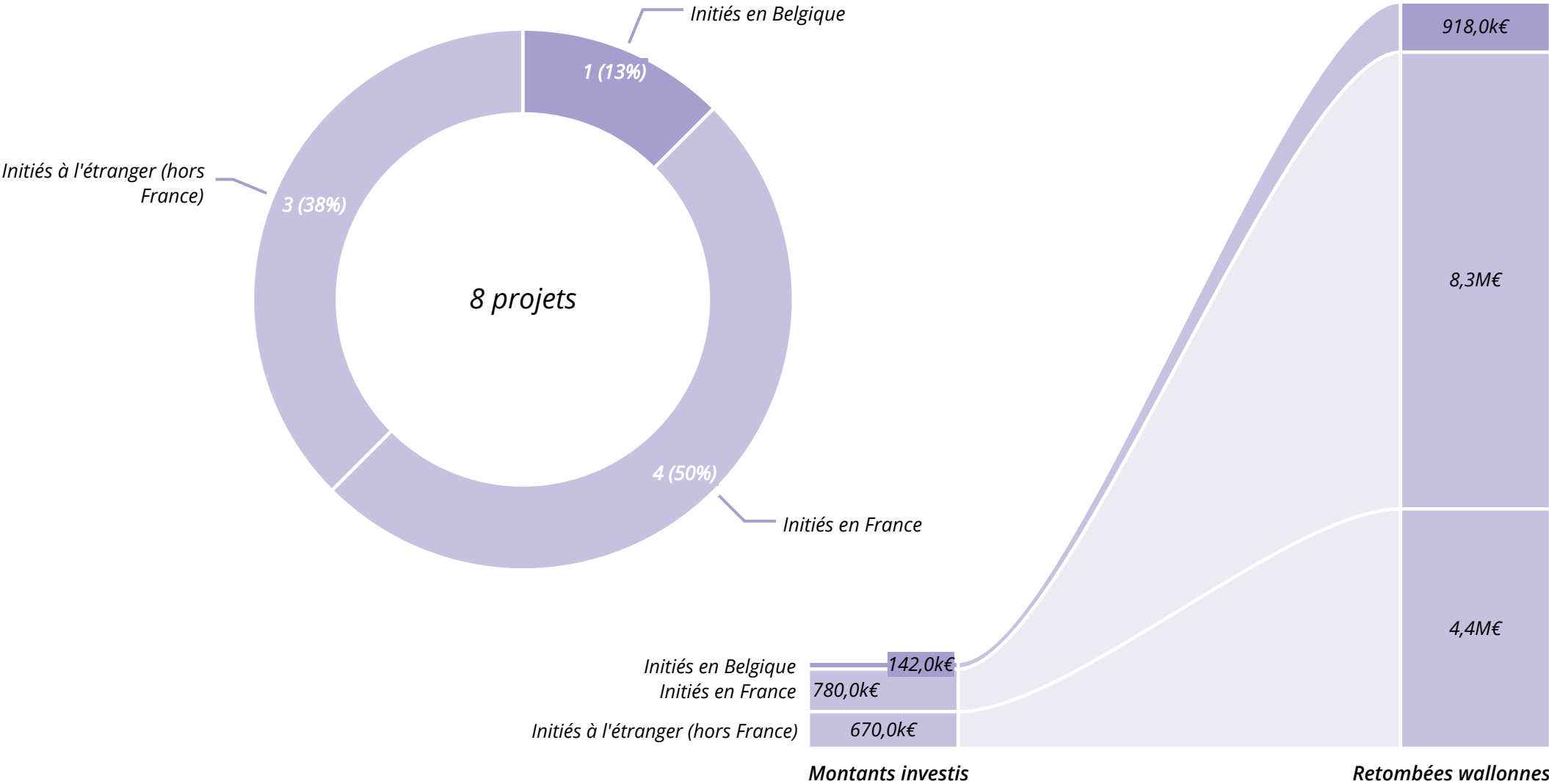


3.2.2.3. Origine des projets

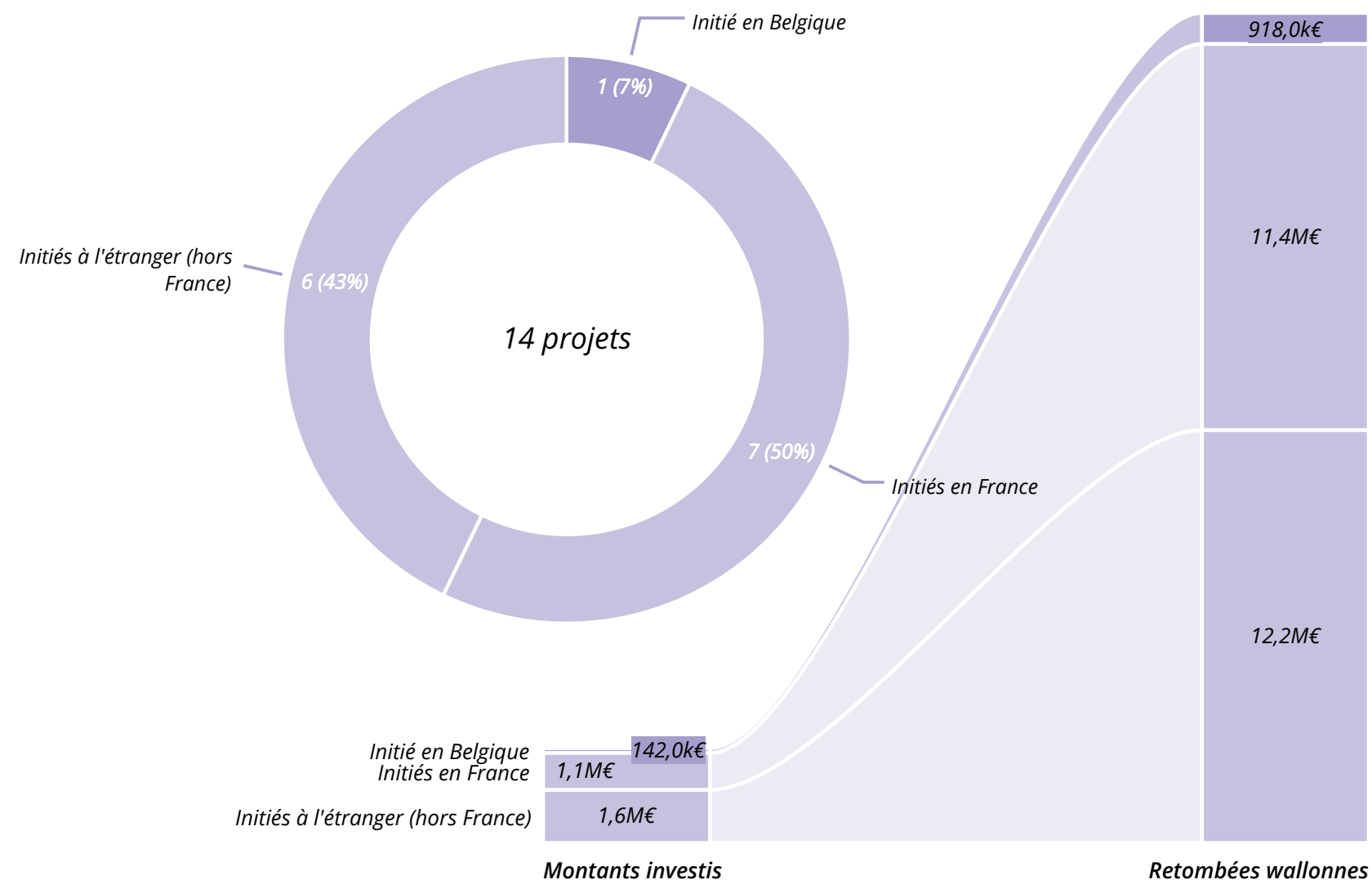
3.2.2.3.1. Longs-métrages de fiction



3.2.2.3.2. *Séries de fiction*



3.2.2.3.3. Total

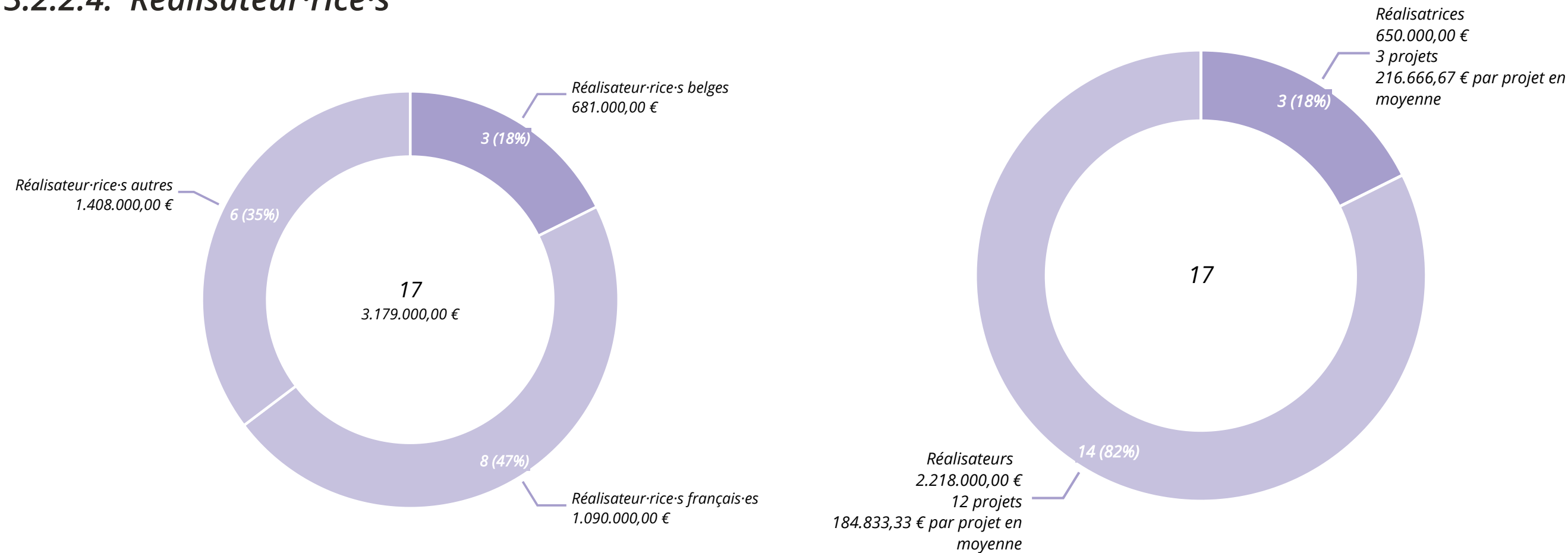


Sur les 14 projets animés coproduits par Wallimage en 2025, une série seulement est belge.

50 % de ces projets sont français, les autres proviennent de divers pays (Norvège, Islande, Luxembourg, Allemagne, Italie et Canada). C'est cette dernière catégorie qui présente la moyenne investie par projet la plus élevée, de loin (261.000 €/projet).

Le taux de retombées le plus significatif provient quant à lui des séries françaises.

3.2.2.4. Réalisateur·rice·s



Les 14 projets impliquent 17 personnes à la réalisation, car 3 d'entre eux sont en coréalisation.

Les réalisatrices sont encore moins présentes que sur les projets en prises de vues réelles.

Par ailleurs, 3 réalisateur·rice·s belges seulement sont impliqué·e·s (17,65 %) et tous·tes sur des projets initiés dans d'autres pays. Le seul projet belge est réalisé quant à lui par un Américain.



3.2.3. *Rayonnement international et présence dans les festivals*

Wallimage participe chaque année aux festivals majeurs de l'animation, à savoir le Cartoon Movie, le Marché International du Film d'Animation d'Annecy et le Cartoon Forum.

Ces déplacements ont pour objectif de rester informés sur les tendances du marché, de discuter avec nos homologues européen·ne·s via le réseau CineRegio, pour partager nos problématiques et identifier ensemble les solutions à travailler et enfin de présenter l'attractivité de la Wallonie, tant au niveau de ses outils financiers que de ses studios, à de potentiel·le·s partenaires internationaux·ales.

En 2025, pour la seconde année consécutive, le fonds a été partenaire du Cartoon Business.

À souligner qu'en 2026, pour des raisons budgétaires, la participation à ces événements devra être limitée.



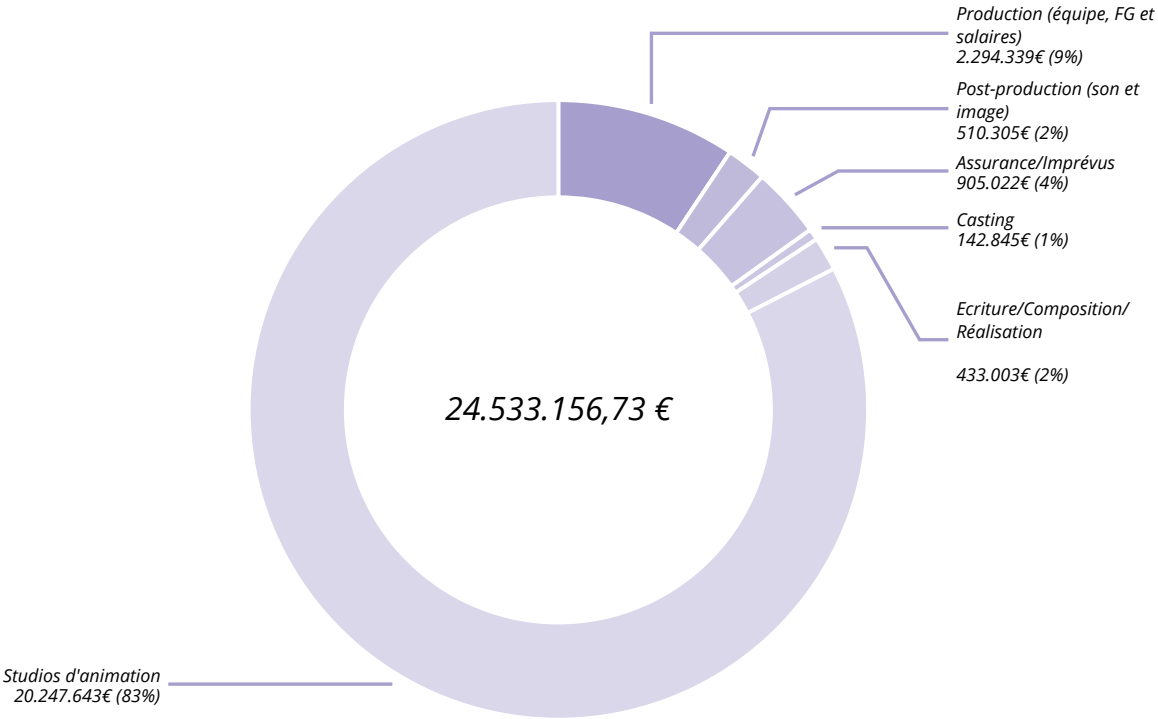
© CARTOON

Cartoon Business 2025



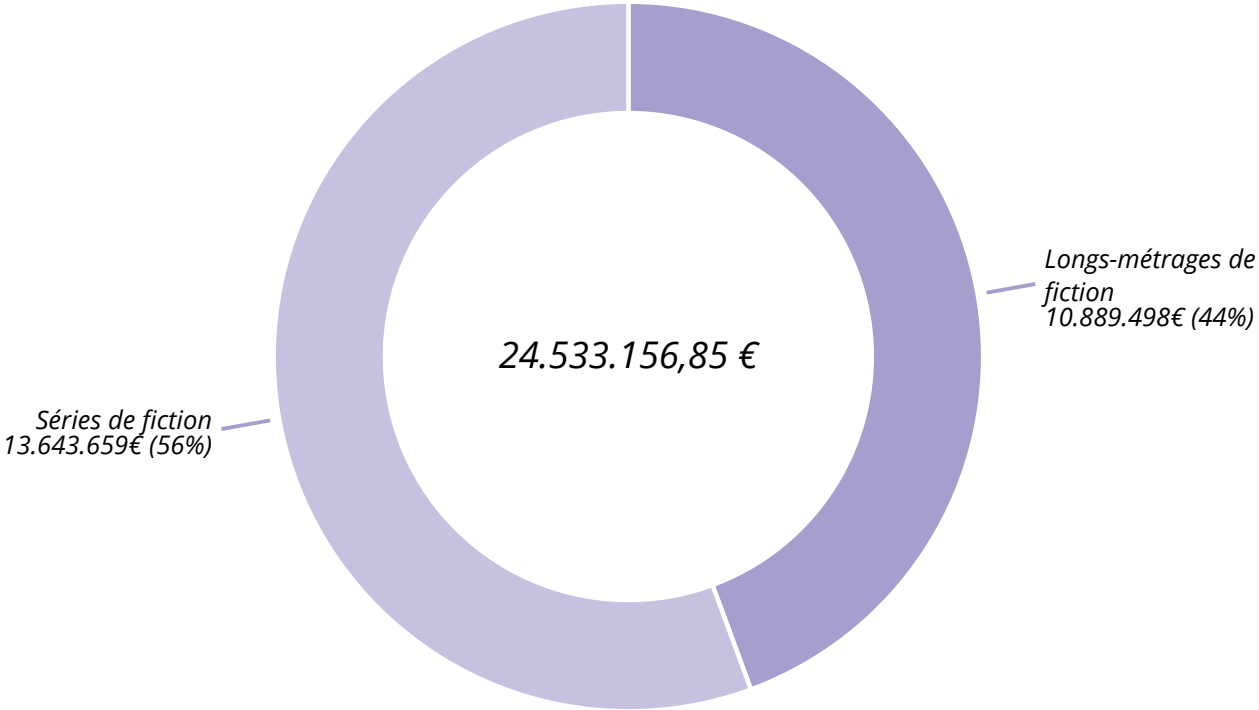
3.2.4. Impact régional

Les œuvres animées coproduites par Wallimage en 2025 génèrent les retombées suivantes :



83 % de ces dépenses sont affectées aux studios d’animation, tandis que les équipes de production bénéficient d’un soutien à hauteur de 9 %, ce qui est moins que sur les projets en prises de vues réelles.

La postproduction, bien qu’elle ne mobilise que 2 % de ces investissements, voit sa part doubler par rapport à 2024. En volume absolu, cette progression est encore plus marquante, puisque les montants alloués à ce poste passent de 187.000 € à 510.000 € en 2025.





3.2.5. Développement structurel des sociétés

1.786.300€

engagés

*sociétés
concernées*

*sociétés en
portefeuille
au 31.12.25*

En 2025, 7 sociétés actives sur des projets animés ont obtenu un accord de financement du département Entreprises de Wallimage.

Trois d’entre elles seulement sont exclusivement dédiées au secteur de l’animation.

Parmi ces 7 sociétés, 4 n’avaient encore jamais bénéficié d’un financement de Wallimage Entreprises, dont 1 maison de production via un prêt de trésorerie production.

On peut catégoriser ces sociétés comme suit :

SECTEUR D'ACTIVITÉ	MONTANT ENGAGÉ	NOMBRE DE SOCIÉTÉS	CAPITAL	PRÊT CONVERTIBLE	PRÊT CLASSIQUE	PRÊT TRÉSORERIE	TOTAUX	MOYENNE/ SOCIÉTÉ
Prestataires audiovisuels	1.696.300,00 €	5	6.300,00 €	150.000,00 €	1.540.000,00 €		1.696.300,00 €	339.260,00 €
Producteurs de films/séries	90.000,00 €	2			40.000,00 €	50.000,00 €	90.000,00 €	45.000,00 €
TOTAUX	1.786.300,00 €	7	6.300,00 €	150.000,00 €	1.580.000,00 €	50.000,00 €	1.786.300,00 €	255.185,71 €

- Sur les 4 sociétés ayant obtenu pour la première fois un accord de financement :
- une n’est pas encore au portefeuille à ce jour (engagement pas encore concrétisé) ;
 - une a obtenu un prêt de trésorerie production, à savoir la jeune société 9.15 Films, créée par Alain-Gilles Viellevoye, Matthieu Donck, Benjamin D’Aoust et Stéphane Bergmans ;
 - deux prestataires intègrent le portefeuille : Bardaf, déjà présentée dans le chapitre précédent, et le studio d’animation Stim Liège.

Stim Studio a été fondé en France en 2019 par Félix Ferrand, Jordan Soler et Benoît Gielly. Ces trois fondateurs disposent d’une expertise reconnue dans les domaines de l’animation et des VFX. Chacun a acquis une expérience internationale au sein de studios de renom, couvrant des spécialités clés comme le *character animation*, le grooming, le lookdev et la supervision de pipeline.

Initialement spécialisé dans l’animation de personnages, le studio a rapidement évolué vers une structure capable de gérer l’ensemble du pipeline de production, de la préproduction à la livraison finale.

L’entité a décidé de s’implanter en Wallonie en 2024, sur la base d’une opportunité concrète découlant de la signature d’un contrat pour la production d’un premier long métrage, qui a joué un rôle déterminant dans la création du studio belge et illustre l’ambition du groupe d’ancrer durablement ses activités en Wallonie.

L’entreprise est aujourd’hui implantée à Lyon, à Liège et au Canada.

Le groupe Stim couvre une large gamme de métiers dans l’animation :

- ▶ Préproduction : développement visuel, storyboard, layout ;
- ▶ Animation 2D/3D : character animation, rigging, modeling ;
- ▶ Effets visuels (VFX) : simulations, compositing, lighting ;
- ▶ Production complète : gestion de projet, direction artistique, supervision technique ;
- ▶ Postproduction : montage, color grading, final compositing.

Le studio liégeois propose des services similaires, avec une orientation forte sur l’animation 3D, les VFX et la production complète de contenus animés.

Au 31/12/25, parmi les 40 sociétés du portefeuille de Wallimage Entreprises, 17 interviennent sur la chaîne de fabrication de projets audiovisuels animés :

PRESTATIONS SUR DES PROJETS EN ANIMATION		
9.15 FILMS SRL	Producteurs de films/séries	Productions majoritaires
Movida Wallonie SA	Prestataires audiovisuels	Studio d’animation/prestations de services
nWave Studios SA	Prestataires audiovisuels	Studio d’animation/projets internes
Stim Liège SRL	Prestataires audiovisuels	Studio d’animation/prestations de services
PRESTATIONS SUR DES PROJETS EN PRISES DE VUES RÉELLES ET EN ANIMATION		
Bardaf SRL	Prestataires audiovisuels	Postproduction son et image
Charbon Studio SRL	Prestataires audiovisuels	Postproduction image
DreamWall SA	Prestataires audiovisuels	Production et post-production de formats télévisuels
Frakas Productions SRL	Producteurs de films/séries	Productions majoritaires et coproductions minoritaires

GenvaI-Les-Dames SA	Prestataires audiovisuels	Postproduction son et image
Go West Invest SA	Prestataires audiovisuels	Intermédiaire Tax Shelter
Imagine Film Distribution SA	Prestataires audiovisuels	Distribution de films
Le Pôle Image de Liège SA	Moyens techniques audiovisuels	Installation immobilière
Rabada SRL	Prestataires audiovisuels	Composition de musique de films
Studio l'Equipe Wallonie SA	Prestataires audiovisuels	Postproduction son et image
Sonhouse Wallonie SA	Prestataires audiovisuels	Postproduction son et image
PRESTATIONS SUR DES PROJETS EN ANIMATION ET EN GAMING		
Stacka SRL	Producteurs de contenus/concepts audiovisuels	Productions majoritaires et coproductions minoritaires
PRESTATIONS SUR DES PROJETS EN PRISES DE VUES RÉELLES, EN ANIMATION ET EN GAMING		
The Pack SA	Prestataires audiovisuels	Postproduction image/VFX/Animation/Jeu vidéo

Au 31/12/25, l'en-cours auprès de ces 17 sociétés se chiffre à 6.263.220€ :

EN COURS 31/12/25	CAPITAL	SOLDE RESTANT DÙ DES PRÊTS	TOTAL EN COURS	IMPORTANCE RELATIVE	NOMBRE DE SOCIÉTÉS	IMPORTANCE RELATIVE	MOYENNE/SOCIÉTÉ
Prestataires audiovisuels	2.420.924,00 €	2.498.508,40 €	4.919.432,40 €	78,54%	13	76,47%	378.417,88 €
Moyens techniques audiovisuels	973.090,40 €	98.306,29 €	1.071.396,69 €	17,11%	1	5,88%	1.071.396,69 €
Producteurs de films/séries		254.391,36 €	254.391,36 €	4,06%	2	11,76%	127.195,68 €
Producteurs de contenus/ concepts audiovisuels		18.000,00 €	18.000,00 €	0,29%	1	5,88%	18.000,00 €
TOTAUX			6.263.220,45 €	100,00%	17	100,00%	368.424,73 €



3.2.6. Démarches environnementales

Le déploiement de notre stratégie se poursuit selon le calendrier établi.

Pour rappel, les studios ont été invités à s'engager dans un plan d'action ambitieux, réparti sur trois années. Nous abordons désormais la troisième étape, qui concerne l'obtention de certifications pour les entités. Il est recommandé de s'orienter vers des référentiels reconnus à l'échelle internationale, tels que les normes ISO ou EMAS.

En parallèle, un consortium, piloté par CineRegio et réunissant des expert·e·s issu·e·s notamment d'Ecoprod et de Green Film, a été constitué courant 2024. Ce groupe travaille actuellement sur un protocole, dont la première version est en phase de test auprès de plusieurs entités réparties en Europe. D'après les informations les plus récentes, une officialisation de ce protocole est prévue lors de la prochaine édition de l'incontournable festival d'Annecy en juin. Il convient toutefois de préciser que cette certification concernera spécifiquement les projets, et non les infrastructures.

Cette orientation conforte la démarche visant à mettre en place un parc de studios durable : la certification des projets viendra ainsi s'ajouter aux dispositifs déjà instaurés par le fonds, et deviendra une étape naturelle du processus.

Ce contexte témoigne d'une évolution positive et encourageante. La mobilisation de toutes et tous et la dynamique collective permettent d'aller de l'avant vers des pratiques toujours plus responsables. Il est donc important de persévérer dans cette voie et de continuer à valoriser chaque progrès accompli.

En Wallonie, même les petits lutins bleus sont verts.

Si en Wallonie les Schtroumpfs sont verts, ce n'est pas une erreur d'étalonnage : c'est grâce aux efforts green de Dreamwall, qui anime les petits lutins bleus tout en intégrant la durabilité à chaque étape de production.

Et ils ne sont pas seuls. Depuis plusieurs années, **Wallimage** accompagne les studios dans leur transition écologique, avec des résultats concrets : en moyenne 30 % d'émissions en moins lorsque les productions s'appuient sur un green manager, des coûts réduits, une meilleure gestion des ressources, une attractivité renforcée auprès des talents et des partenaires internationaux, une conformité anticipée aux futures normes... et même des récompenses, comme le prix Ecoprod remporté cette année par *Jeunes Mères* à Cannes.

En 2026, toutes les productions soutenues par Wallimage devront s'inscrire dans un protocole d'écoresponsabilité. Et, comme toujours, nous serons à vos côtés : du développement au tournage, de l'animation au gaming, pour faire évoluer vos pratiques sans jamais sacrifier vos ambitions créatives.

Un projet en développement ou en production ?
coproductions@wallimage.be

Investir. S'investir.
wallimage.be

Campagne Wallimage

4. *Gaming*



L'année 2025 a marqué une véritable phase de transition pour la ligne Gaming de Wallimage.

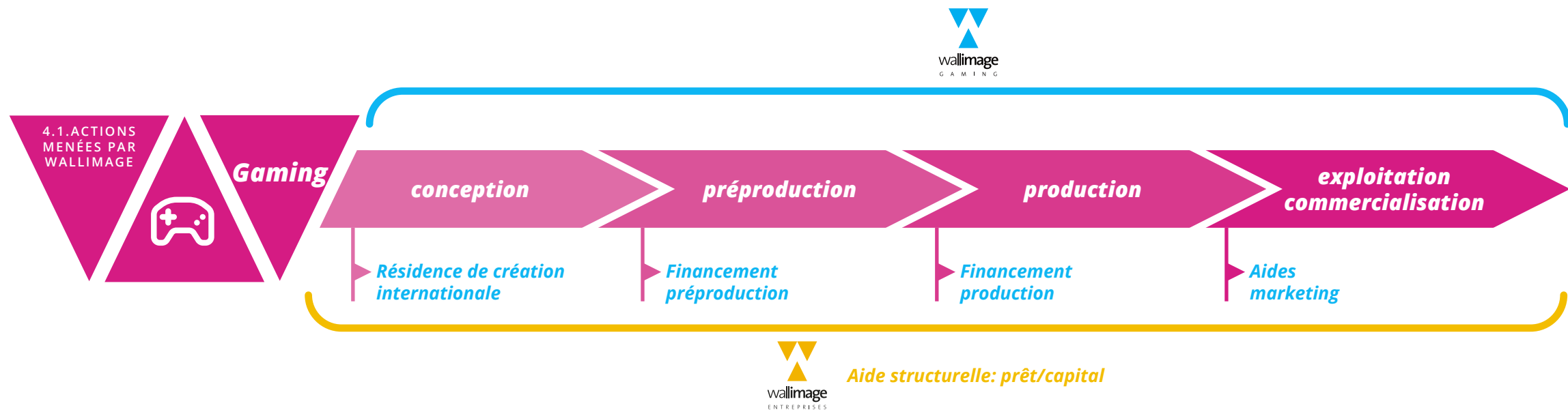
Avec la clôture des appels à projets liés au Plan de Relance de la Wallonie (PRW) en 2024, le fonds s'est concentré en 2025 sur la finalisation des productions engagées et la pérennisation des acquis. À ce jour, la quasi-totalité des projets soutenus sous ce régime sont clôturés, à l'exception d'un titre toujours en production.

Loin d'être une année d'inertie, 2025 a été consacrée à un dialogue stratégique avec notre Ministre de tutelle pour définir de nouvelles modalités de soutien.

Parallèlement, Wallimage a maintenu une présence active sur le terrain :

- ▶ Investissement structurel : soutien continu via Wallimage Entreprises ;
- ▶ Talents et création : organisation de la 2e édition de la résidence Game Créalab ;
- ▶ Déploiement marketing : mise en œuvre opérationnelle de l'aide au marketing pour les studios lauréats ;
- ▶ Innovation transversale : intégration du programme Interreg CrossTechXperience, explorant les synergies entre technologies de jeu et autres secteurs industriels.

Le bilan de l'année confirme une réalité sectorielle forte : en l'absence quasi totale de financements privés pour le développement, le soutien public demeure le pilier indispensable à l'émergence de projets et à la croissance des studios wallons.





4.2.1. Résidence de conception de jeux vidéo



photo : Wallimage / Alban de Fraipont

Pour la deuxième année consécutive, le fonds Wallimage s'est associé avec 5 autres institutions francophones pour cofinancer le Game Créalab.

La seconde édition du Game Créalab francophone s'est déroulée au Quai 10 de Charleroi, dans les locaux de Walga (l'association du jeu vidéo en Wallonie) du 9 au 24 septembre 2025.

6 pays ou territoires francophones se sont unis pour financer cette résidence de création de jeux vidéo : le CNC (France), le Film Fund Luxembourg, la SODEC (Québec) en collaboration avec la Guilde du Jeu Vidéo du Québec, la Fondation suisse pour la culture Pro Helvetia, Wallimage (la Wallonie) et pour la première fois cette année le Maroc (grâce à la FISMAL et au Ministère de la Jeunesse, de la Culture et de la Communication du Maroc).

Le projet wallon qui a intégré la résidence est *Demonium*, représenté par Maxime Lehman, jeune diplômé de l'HEAJ, et Zofia Dokurno, étudiante en dernière année de Master en infographie et animation 2D à l'IAD de Louvain-la-Neuve.

Pendant 13 jours de travail effectif, les auteur·rice·s ont suivi des ateliers encadrés par leurs coachs du Game Créalab, et ont été conseillé·e·s par des intervenant·e·s professionnel·le·s du jeu vidéo dont, entre autres, Manon Salaché, cheffe de produit marketing chez GameRebellion au Québec, et Margaux Saly, directrice de la communication chez Passtech Games en France.

Le programme en ateliers leur a notamment permis de préciser et d'enrichir les aspects artistiques de leurs jeux : lore, gameplay, direction artistique (graphisme) et expérience de jeu.

La résidence s'est terminée par un temps de restitution dans le cadre du Kikk Festival de Namur, autour de deux tables rondes, intitulées respectivement « Financements publics : quels sont les impacts sur l'industrie du jeu vidéo ? » et « Game Créalab : retour d'expérience des lauréat·e·s et des organisateur·rice·s ». Celles-ci ont permis de rassembler un public de professionnel·le·s de l'industrie en Wallonie, ainsi que des Luxembourgeois·es, des Français·es et des Suisses venu·e·s pour l'occasion. Enfin, l'événement s'est conclu par une séance de pitch, conclusion et formalisation du travail des lauréat·e·s au cours de ces quinze jours.



4.2.2. Soutien aux projets en préproduction et production

Le Plan de Relance de la Wallonie a permis l'organisation de 6 appels à projets entre 2022 et 2024.

Les résultats se synthétisent comme suit :

- ▶ Montant total engagé : 4.002.679,31 €
- ▶ Nombre d'accords de financement : 38 (préproduction et production)

Ces engagements découlent d'un accord du Conseil décentralisé dédié aux Coproductions et d'une ratification des projets lauréats par le Gouvernement wallon.

- ▶ Montant réellement octroyé via conventions : 3.389.376,81 €
- ▶ Nombre de projets uniques soutenus : 30 (17 en préproduction, 12 en production et 1 sur les 2 volets).

Note sur les écarts : 8 projets ont été abandonnés avant signature ou annulés (faillites, conditions non remplies), libérant ainsi les budgets initialement réservés.

État d'avancement :

- ▶ Préproduction (18 projets) : 3 sont commercialisés, 7 sont passés en production et 8 sont en recherche de financements complémentaires.
- ▶ Production (13 projets) : 5 sont déjà sur le marché. Il reste, à ce jour, 1 seul projet dont la phase de développement n'est pas clôturée, *L'Histoire d'un Roi* de Humarka.

Projets commercialisés :

- ▶ *Blood Bar Tycoon* de Clever Trickster Studio (soutien reçu sur les deux phases)
- ▶ *Gloomy Eyes* de Be Revolution Gaming (studio de développement : Fishing Cactus)
- ▶ *Hopper et le Trésor de Barbe Pique* de BVGC (studio de développement : N-Zone)
- ▶ *Necro Story* de Rablo Games
- ▶ *Samourai Academy - Paws of Fury* de Fishing Cactus
- ▶ *Sports Camp* de Fishing Cactus
- ▶ *Fish Stick Protocol* de Maracas Studio (accès anticipé)

3 projets ont été abandonnés, dont 2 pour cause de faillite :

- ▶ *Freaky School Tycoon* de Clever Trickster Studio
- ▶ *Guaishou* de Apophenia 23 (faillite)
- ▶ *Judgeball Lethal Arena* de Wild Bishop (faillite)

La société Clever Trickster Studio a également arrêté ses activités, mais elle avait abandonné le projet avant de prendre cette décision.



4.2.3. Exploitation

4.2.3.1. Soutien Marketing

Depuis le lancement des activités de Wallimage Gaming fin 2021, le fonds a pu constater que les studios sont de mieux en mieux structurés et aptes à produire du contenu de qualité, mais qu'ils manquent souvent de compétences en marketing en interne et ne parviennent pas à financer cette expertise.

La signature de contrat avec un éditeur reste également un enjeu majeur qui n'est à ce stade que très rarement rencontré. La conjoncture actuelle révèle que les éditeurs sont très sélectifs et prudents. Par ailleurs, la concurrence est telle qu'il est très compliqué de se démarquer des centaines de jeux que reçoivent quotidiennement les publishers.

Certains studios sont donc amenés à revoir leur stratégie de distribution vers de l'autoédition, ce qui nécessite une expertise et un besoin financier considérable.

C'est dans ce contexte qu'en 2024, Wallimage a obtenu du Gouvernement wallon une subvention de 225.000€ pour financer une action de soutien aux démarches marketing.

L'objectif est de mettre en place des solutions pour améliorer la commercialisation des projets lauréats et pour permettre aux studios wallons qui les portent de trouver leur marché, de sorte qu'ils puissent mettre en production le projet suivant.

Pour ce faire, Wallimage met à disposition de ces studios un pool d'expert·e·s qui les accompagnent pour des prestations de conseil portant sur la rédaction d'une stratégie marketing et sa mise en œuvre.

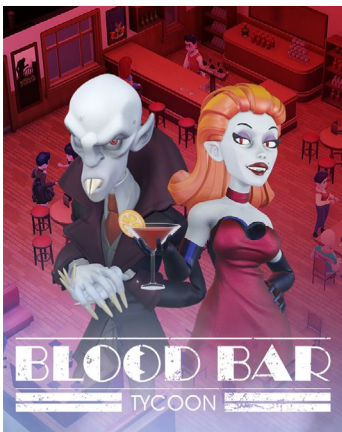
Lorsqu'un studio sollicite le fonds, un·e expert·e est désigné·e (dans le cadre d'un marché public ouvert au pool d'expert·e·s déjà présélectionné·e·s via un accord-cadre) et réalise prioritairement un diagnostic des besoins du studio spécifiquement pour le jeu soutenu par Wallimage. Il ou elle propose alors un plan d'actions.

Ce soutien vient ainsi renforcer les appels à projets « Gaming » dédiés à la préproduction et à la production, en permettant d'accompagner les studios wallons lauréats dans leur processus de commercialisation, maximisant ainsi les chances de voir se développer en Wallonie des studios pérennes et une industrie en croissance.

Lors de la première phase du marché public, un accord-cadre a été conclu avec 6 adjudicataires : Ana Seidl (Brésil), Black Soup (Allemagne), GTP Media (Ukraine), PiratePR (Belgique), Not a Shark Company (France) et Spacefwd (Belgique).

À ce jour, 13 projets ont bénéficié du soutien marketing pour un montant engagé de 173.985,01 €.

Un solde de 51.000 € reste disponible jusqu'au 31/07/2026 pour accompagner les derniers lauréats.



BLOOD BAR TYCOON

Date de sortie : 04/02/2025

Société de production et de développement : Clever Trickster Studio

Financement octroyé en préproduction et en production

Taux de retombées économiques : 620 %

Blood Bar Tycoon est un jeu de gestion de bars à vampires. Construisez des bars et des usines à sang, attirez des humains pour récolter leur sang, transformez-le et servez d'autres vampires. Recherchez des machines loufoques et faites face aux chasseurs! Etendez-vous à travers Crimson City!



GLOOMY EYES

Date de sortie : 12/09/2025

Coproduction entre la France et la Belgique (Be Revolution Gaming)

Studio de développement : Fishing Cactus

Financement octroyé en production

Taux de retombées économiques : 270 %

Incarnez Gloomy, un petit zombie, et Nena, une fille humaine, dans une aventure en self-coop. Explorez des dioramas évocateurs de l'univers de Tim Burton, résolvez des énigmes et traversez un monde aussi sombre que poétique pour retrouver le Soleil.



HOPPER ET LE TRÉSOR DE BARBE-PIQUE

Date de sortie : 15/10/2025

Société de production : BVGC

Société de développement : N-Zone

Financement octroyé en préproduction

Taux de retombées économiques en Wallonie : 1239 %

Partez à l'aventure avec Hopper, Abe et Meg dans ce plateforme 3D haut en couleur : sautez, grimpez et balancez-vous à travers des mondes fantastiques pour retrouver les 7 cristaux!



SAMOURAÏ ACADEMY – PAWS OF FURY

Date de sortie : 20/11/2025

Coproduction entre le Royaume-Uni et la Belgique (Fishing Cactus)

Financement octroyé en production

Taux de retombées économiques en Wallonie : 301 %

Le village de Kakamucho est attaqué par les armées félines du Shogun! Suivez Hank, un chien samouraï ainsi que ses amis afin de lever le voile sur un sinistre complot et tirer le village d'affaire. Taillades, roulades et rigolades vous attendent dans ce jeu d'aventure barré.



SPORTS CAMP

Date de sortie : 23/12/2025

Coproduction entre la France et la Belgique (Fishing Cactus)

Financement octroyé en production

Taux de retombées économiques en Wallonie : 827 %

Bienvenue dans Sports Camp, le party game ultime proposant plus de 35 activités uniques et inattendues. Oubliez les sports traditionnels : ce camp de vacances plein de vie vous laisse le choix entre différentes animations, dont la capture de moutons au lasso, le roll ball à pied, ou encore l'aéroglesseur! Jouez les uns contre les autres, en coopération, ou profitez simplement de l'aventure ensemble : chaque jeu est une nouvelle expérience.



FISH STICK PROTOCOL

Date de sortie en accès anticipé : 05/11/2025

Société de production et de développement : Maracas Studio

Financement octroyé en préproduction

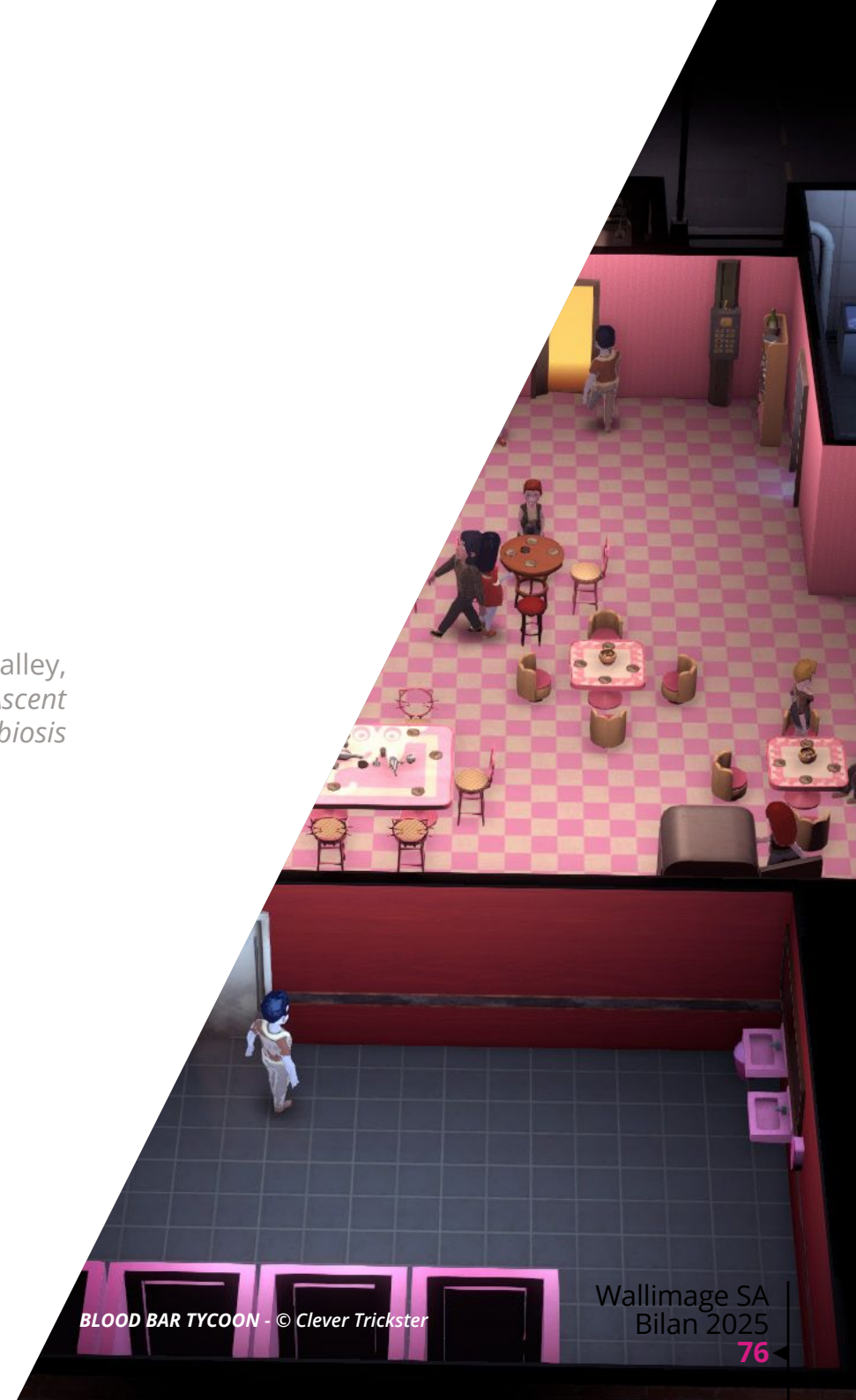
Taux de retombées économiques en Wallonie : 311 %

Plongez dans des dimensions étranges et imprévisibles, jusqu'à 8 joueurs, pour récupérer toutes sortes d'artefacts. Exposez votre butin dans votre collection privée, débloquez de nouvelles machines et préparez votre prochaine expédition. Prière de vous doucher régulièrement. La direction insiste.

4.2.3.3. Les prochaines sorties

Citons enfin que bon nombre de jeux vidéo financés par Wallimage sortiront en 2026 : *Devive* de Polygon Valley, *L'Histoire d'un Roi* de Humarka, *Alia's Chronicles* de N-Zone, *Faeria* d'Abrakam Entertainment, *Helix Descent N Ascent* de Badass Mongoose, *Enoch Children of Fate* d'Evil Pug, *Odd Chronicles* de eSolu (Team Mojo Games) et *Symbiosis* d'Aberratic.

Nous avons hâte que le public les découvre !



4.2.4. Impact régional

Les 30 projets ayant bénéficié d'un soutien financier de Wallimage Gaming ont généré 13.895.430,58€ de dépenses en Wallonie (sur base des dépenses validées), à savoir 410 % :

- ▶ Taux de retombées en préproduction : 294 % soit 3.633.617,25 €
- ▶ Taux de retombées en production : 517 % soit 10.261.813,33 €

Remarque : ces taux de retombées sont calculés sur base de l'investissement total du fonds libéré au 31/12/2025, à savoir 3.215.166,81€ (1.233.676,81€ en préproduction et 1.981.490,00 € en production). Il reste 1 projet en cours de développement et certains investissements ont été proratisés, réduisant ainsi l'investissement final.

Ces dépenses se catégorisent comme suit :

- ▶ Studios de production et de développement wallons : 11.264.387,38 €
- ▶ Sociétés de production wallonnes : 272.446,06 €
- ▶ Studios de développement wallons : 1.049.748,16 €
- ▶ Autres sociétés de prestations wallonnes (son, ...) : 1.308.848,97 €

L'analyse des projets révèle par ailleurs une industrie qui se professionnalise autour de standards clairs :

- ▶ Modèle économique : 100 % des jeux adoptent le modèle premium (achat unique).
- ▶ Technologies : Unity reste leader (70 %), complété par l'Unreal Engine (30 %).
- ▶ Démographie des studios : le secteur est jeune mais dynamique ; plus de 50 % des sociétés ont moins de 5 ans, et 8 d'entre elles ont été créées spécifiquement suite aux appels à projets de Wallimage.

6 projets ont été développés dans le cadre d'une coproduction, mais celles-ci sont réparties entre 4 sociétés : Fishing Cactus, Be Revolution Gaming, BVGC (N-Zone) et Humarka.

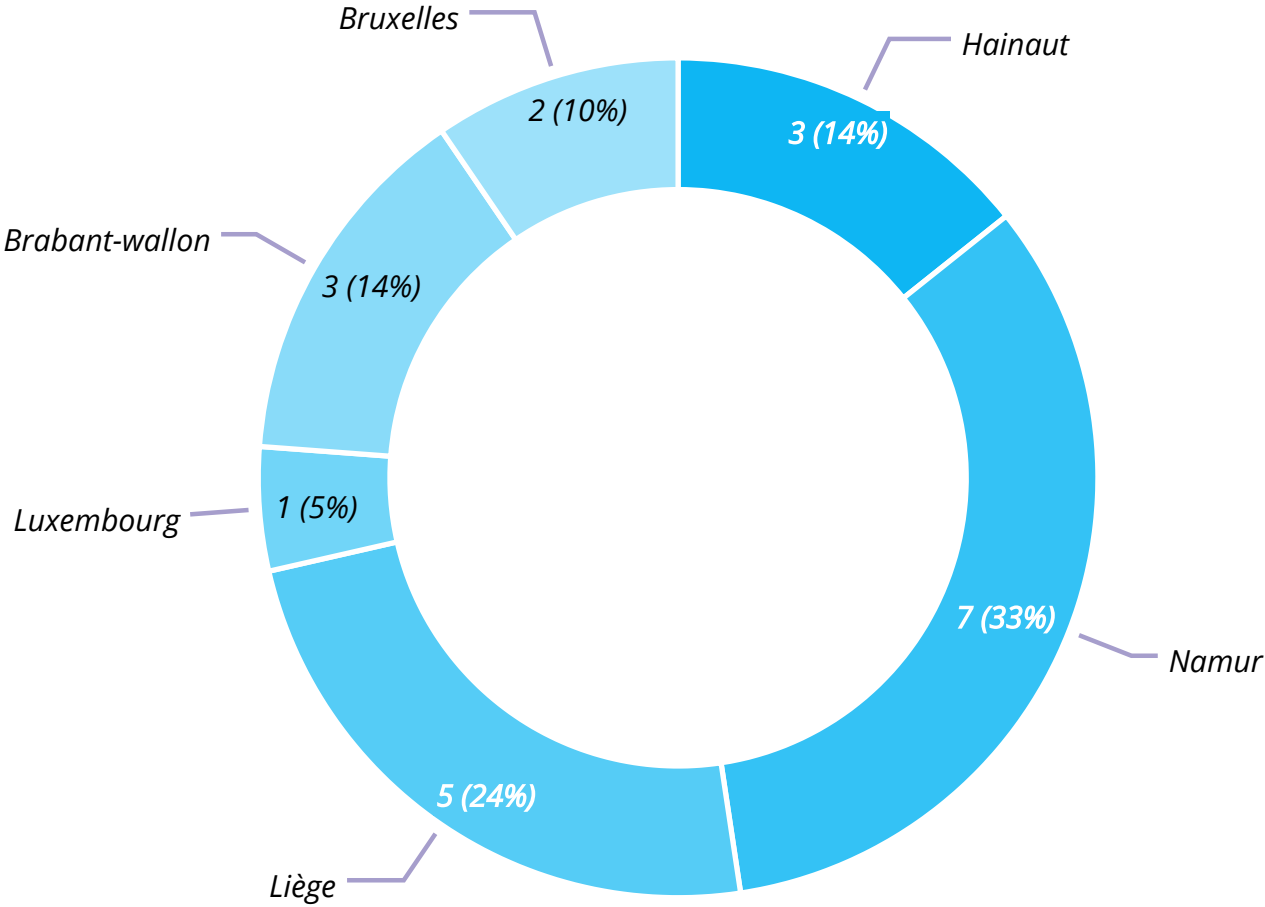
À souligner qu'à l'instar de ses investissements en coproductions audiovisuelles, le fonds bénéficie d'un accès aux recettes d'exploitation des jeux financés. Cet accès correspond au minimum au prorata de l'investissement et peut faire l'objet d'une négociation avec la société de production.

2025 marque la première année d'exploitation des jeux financés. Il est dès lors encore trop tôt pour pouvoir tirer un bilan de la rentabilité.

À ce jour, les recettes touchées s'élèvent à 36.496,53€ et se concentrent sur 2 jeux.

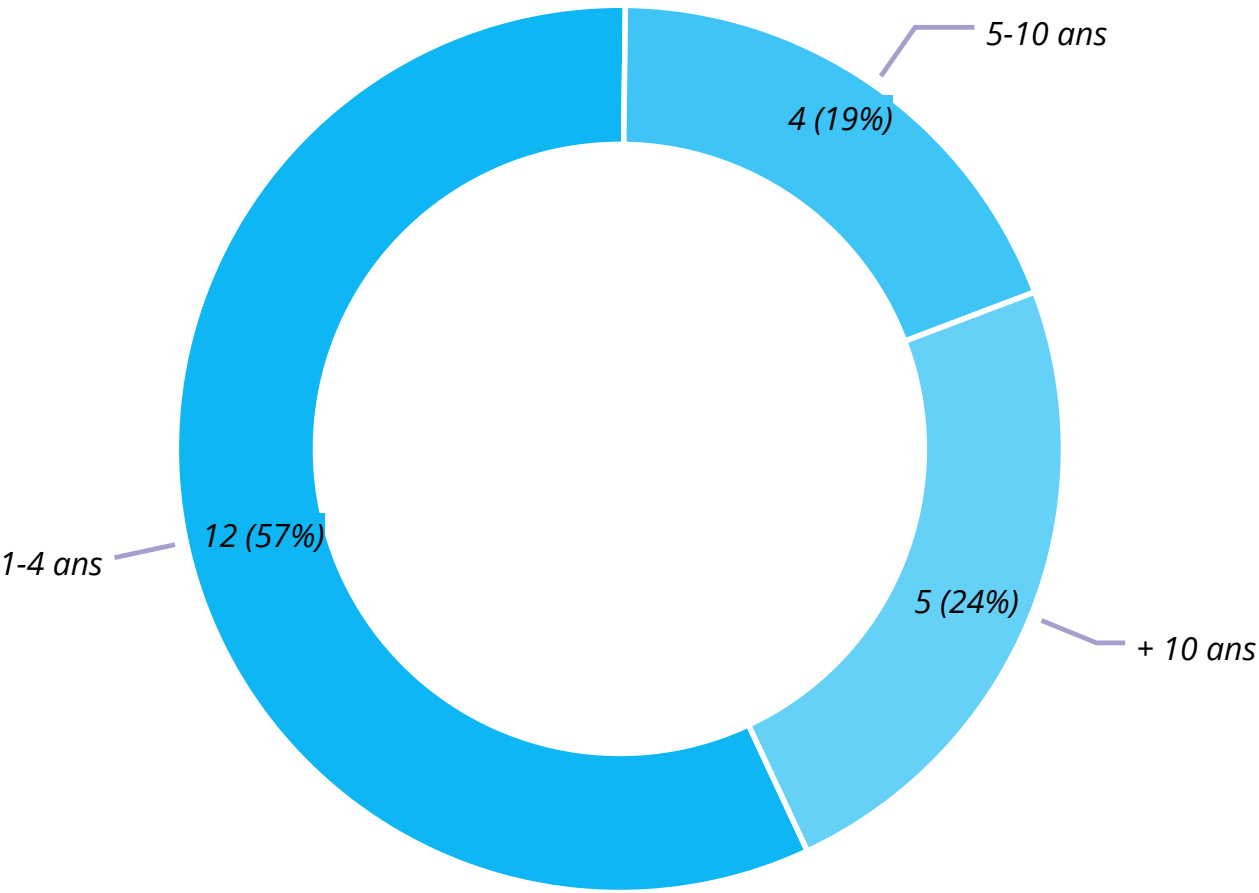
Les recettes générées par l'exploitation des jeux alimentent actuellement le volant d'actions de Wallimage Entreprises. Les sommes sont réinvesties dans des sociétés actives dans le jeu vidéo.

Au fil des appels à projets, le fonds a soutenu 24 studios wallons. Dans le contexte compliqué que l'on connaît, 3 d'entre eux ont malheureusement fait faillite. Les 21 studios toujours en activité sont installés un peu partout en région :



Soulignons que les 2 studios bruxellois sont les maisons mères des sociétés wallonnes impliquées sur les projets qui, elles, se situent respectivement à Mons et à Namur.

On constate, par ailleurs, que 3 studios sur 4 ont moins de 10 ans et que plus d'un sur deux ont même moins de 4 ans :





4.2.5. Développement structurel des sociétés

960.000€

engagés

*sociétés
concernées*

4

8

*sociétés en
portefeuille
au 31.12.25*

En 2025, 3 studios de jeux vidéo et 1 société développant un nouveau concept de jeu immersif ont obtenu un accord de financement de la part de Wallimage Entreprises. Ces entreprises sont toutes les 4 dédiées exclusivement au secteur du gaming et 3 d'entre elles n'avaient jamais bénéficié d'un soutien du fonds. 3 de ces 4 accords ont été concrétisés au cours de l'exercice ; le dernier n'a été validé qu'en décembre et fera prochainement l'objet d'une convention.

SECTEUR D'ACTIVITÉ	MONTANT ENGAGÉ	NOMBRE DE SOCIÉTÉS	CAPITAL	PRÊT CONVERTIBLE	PRÊT CLASSIQUE	PRÊT TRÉSORERIE	TOTAUX	MOYENNE/ SOCIÉTÉ
GAMING	960.000,00 €	4	250.000,00 €	450.000,00 €	160.000,00 €	100.000,00 €	960.000,00 €	240.000,00 €

Sur les 3 investissements concrétisés, 2 concernent de nouvelles sociétés pour le fonds :

Aberratic, fondé par Jonas Delnaye et Jonathan Gilliard, est né de leur expérience commune chez Appeal Studios, où ils ont collaboré sur plusieurs jeux.

Animés par la volonté de combler un manque perçu sur le marché des jeux sandbox coopératifs de haute qualité, ils ont créé leur studio en 2022. Leur approche du développement est pragmatique et axée sur la pratique : ils privilégient la construction et l'itération plutôt qu'une planification ou une recherche approfondie en amont.

Les cofondateurs possèdent une solide expertise technique et en production.

L'équipe d'Aberratic est aujourd'hui composée d'une dizaine de personnes, cinq d'entre elles sont employées à temps plein, tandis que le reste du collectif est constitué de freelances seniors et de mentors expérimenté·e·s, mobilisé·e·s selon les besoins du projet.

Le jeune studio a pour ambition de développer ses propres jeux ainsi que des « tools » qui permettent d'automatiser ou de faciliter certains développements. L'un de ces outils a d'ailleurs déjà été commercialisé.

Le fonds avait déjà soutenu le studio via son département Gaming en 2023, au travers du projet *Land of Symbiosis* qui avait séduit le jury par sa direction artistique.

Pour ce soutien structurel, nous avons travaillé en collaboration avec LeanSquare et Fors VC Game Fund, qui ont investi à nos côtés.

Fondé en 2009 par les frères Massimo, Frédéric et Adriano Baglio, **Balio Studio** (initialement nommé Veta Soft) est un studio de développement de jeux vidéo situé à Mons. Il compte à ce jour 18 ETP.

Il est spécialisé dans l'adaptation de propriétés intellectuelles sous forme de jeux vidéo familiaux de type aventure et party game, à savoir des jeux vidéo composés de plusieurs sous-parties proposant des phases de mini-jeux en alternance, et se concentre sur les consoles de nouvelles générations.

Il a presté à plusieurs reprises pour Microids, éditeur de jeux vidéo français et détenteur de licences bien connues (*Garfield, Schtroumpfs, Astérix et Obélix...*).

Son activité repose aujourd’hui sur trois axes stratégiques principaux :

- Développement de jeux reposant sur des propriétés intellectuelles existantes et connues ;
- Work for Hire ;
- Développement de propriétés intellectuelles propres.

Balio est un studio de jeux connu en Wallonie, qui a bénéficié d’une belle croissance au cours de ses plus de 15 ans d’activité.

Au 31/12/25, parmi les 40 sociétés du portefeuille de Wallimage Entreprises, 8 sont actives dans le secteur du jeu vidéo :

PRESTATIONS SUR DES PROJETS GAMING		
Aberratic SRL	Gaming/AR et VR	Studio de gaming / développement de jeux et prestations de services
Fishing Cactus SA	Gaming/AR et VR	Studio de gaming / développement de jeux et prestations de services
ForsVC Game Fund I SComm	Gaming/AR et VR	Fonds d’investissement
Maracas Studio SRL	Gaming/AR et VR	Studio de gaming / développement de jeux et prestations de services
N-Zone SA	Gaming/AR et VR	Studio de gaming / développement de jeux et prestations de services
Swarms Entertainment SA	Gaming/AR et VR	Studio de gaming / développement d’un jeu VR
PRESTATIONS SUR DES PROJETS EN ANIMATION ET EN GAMING		
Stacka SRL	Producteurs de contenus/concepts audiovisuels	Productions majoritaires et coproductions minoritaires
PRESTATIONS SUR DES PROJETS EN PRISES DE VUES RÉELLES, EN ANIMATION ET EN GAMING		
The Pack SA	Prestataires audiovisuels	Postproduction image/VFX/Animation/Jeu video

Au 31/12/25, l'encours auprès de ces 8 sociétés se chiffre à 2,5 M€ :

EN COURS 31/12/25	CAPITAL	SOLDE RESTANT DÛ DES PRÊTS	TOTAL EN COURS	IMPORTANCE RELATIVE	NOMBRE DE SOCIÉTÉS	IMPORTANCE RELATIVE	MOYENNE/SOCIÉTÉ
Gaming/AR et VR	1.533.327,80 €	307.474,90 €	1.840.802,70 €	73,37%	6	75,00%	306.800,45 €
Prestataires Gaming & audiovisuels	650.000,00 €	0,00 €	650.000,00 €	25,91%	1	12,50%	650.000,00 €
Producteurs de contenus/ concepts audiovisuels	0,00 €	18.000,00 €	18.000,00 €	0,72%	1	12,50%	18.000,00 €
TOTAUX	2.183.327,80 €	325.474,90 €	2.508.802,70 €	49,35%	8	100,00%	313.600,34 €





4.2.6. *CrossTechXperience*

Début 2025, Wallimage a eu l'opportunité de rejoindre le projet Interreg, CrossTechXperience (CTX).

Ce projet est une initiative transfrontalière qui vise à créer un écosystème innovant autour des technologies immersives, interactives et gaming dans le nord de la France, en Wallonie et en Flandre occidentale.

Soutenu par le programme européen Interreg, CTX favorise l'innovation, la compétitivité des PME et la rétention des talents grâce à la collaboration entre entreprises, établissements d'enseignement, centres de recherche, ainsi que des professionnel·le·s du divertissement et des artistes.

Cette vision se concrétise par des actions telles que des projets pilotes, des programmes de formation, des hackathons, des événements de sensibilisation et des résidences artistiques.

CTX est coordonné par l'UMons et rassemble, aux côtés de Wallimage, 7 autres partenaires : EuraCreative, Howest de Hogeschool West-Vlaanderen, IMT Nord Europe, Le Grand Mix, Rubika, Technocité et Wilde Westen.

Wallimage est en charge du module de travail consacré à l'entrepreneuriat.

Dans ce cadre, nous avons mis en place un parcours entrepreneurial accessible via un appel à projets. Les participant·e·s participent à des workshops et webinaires sur des thématiques liées à divers sujets : financement et budget, pitch, durabilité...

L'objectif est d'accompagner des porteur·euse·s de projets ou de jeunes entreprises dans la concrétisation de leurs ambitions au travers d'accompagnements personnalisés et de tests utilisateurs adaptés à leur projet.



5. *Créativité numérique*

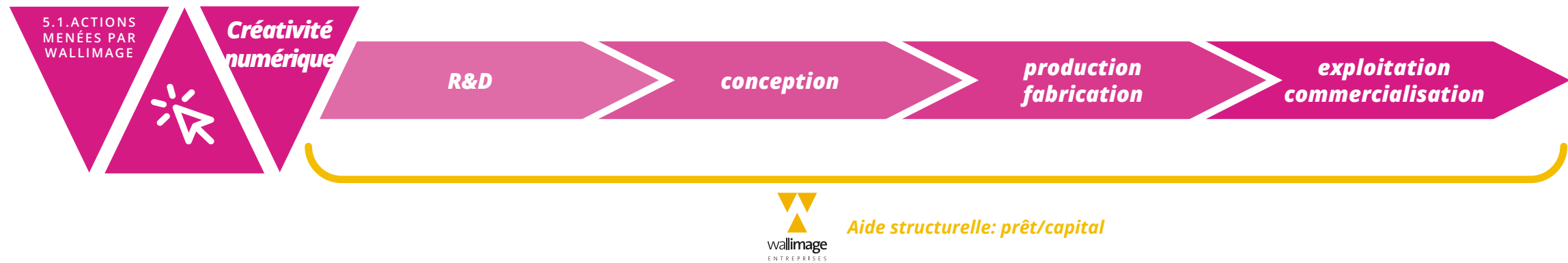


Le positionnement de Wallimage s'est toujours voulu sectoriel mais transversal.

Il s'agit, depuis près de 25 ans, de soutenir le développement de l'industrie audiovisuelle au sens large, qui concerne donc bien sûr les prestataires de services audiovisuels, les innovations technologiques dédiées à l'audiovisuel mais se rapporte aussi aux agences digitales misant sur la créativité et exploitant l'image ou le son, aux studios de jeux vidéo ainsi qu'aux plateformes numériques et aux technologies innovantes dans le secteur de la musique.

La notion de créativité numérique prend depuis quelque temps une dimension plus importante, et c'est naturellement une définition qui nous parle au regard de nos secteurs d'activité. Il existe aujourd'hui une réelle volonté de développer cet écosystème en Wallonie. Elle trouve son incarnation dans Wake! et a la chance de s'appuyer sur le Kikk Festival.

Pour Wallimage Entreprises, le secteur de la créativité numérique regroupe les sociétés actives dans la création, la production et la diffusion de contenus et d'expériences reposant sur l'utilisation d'outils informatiques et du numérique.



On constate que le secteur de la créativité numérique est le seul secteur couvert par Wallimage qui, jusqu'ici, ne peut s'appuyer sur aucun soutien aux projets et repose donc exclusivement sur un financement structurel via les actions du département Wallimage Entreprises.

5.1.1. Développement structurel des sociétés



En 2025, 2 sociétés ont obtenu un accord de financement de la part de Wallimage Entreprises. L'une d'entre elles (NeuroMedia Software) est au portefeuille depuis 2019. La seconde n'a pas encore concrétisé son investissement.

SECTEURS D'ACTIVITÉ	MONTANTS ENGAGÉS	NOMBRE DE SOCIÉTÉS	CAPITAL	PRÊT CONVERTIBLE	PRÊT CLASSIQUE	PRÊT TRÉSORERIE	TOTAUX	MOYENNE/ SOCIÉTÉ
Producteurs de contenus/ concepts audiovisuels	135.000,00 €	1	0,00 €	135.000,00 €	0,00 €	0,00 €	135.000,00 €	135.000,00 €
Produits digitaux	50.000,00 €	1	0,00 €	0,00 €	50.000,00 €	0,00 €	50.000,00 €	50.000,00 €
TOTAUX	185.000,00 €	2	0,00 €	135.000,00 €	50.000,00 €	0,00 €	185.000,00 €	92.500,00 €

Au 31/12/25, parmi les 40 sociétés du portefeuille de Wallimage Entreprises, 8 exploitent les domaines de la créativité numérique :

CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE	
Brandspace SRL	Agence digitale
Crewbooking SRL	Produits digitaux
Ecran Total International SRL	Produits digitaux
NeuroMedia Software SA	Produits digitaux
Schrodinger Mediacom SRL	Agence digitale
Superdog SA	Agence digitale
Tapptic SA	Agence digitale
Virtex Simulation SRL	Produits digitaux

Au 31/12/25, l'encours auprès de ces 9 sociétés se chiffre à 1.098.294€ :

EN COURS 31/12/25	CAPITAL	SOLDE RESTANT DÛ DES PRÊTS	TOTAL EN COURS	IMPORTANCE RELATIVE	NOMBRE DE SOCIÉTÉS	IMPORTANCE RELATIVE	MOYENNE/SOCIÉTÉ
Agences digitales	478.079,43 €	80.536,11 €	558.615,54 €	50,86%	7	87,50%	79.802,22 €
Produits digitaux	150.000,00 €	389.678,66 €	539.678,66 €	49,14%	1	12,50%	539.678,66 €
TOTAUX	628.079,43 €	470.214,77 €	1.098.294,20 €	100,00%	8	100,00%	137.286,78 €

5.1.2. Collaborations

Le secteur de la créativité numérique a la chance de s'appuyer sur un festival wallon d'envergure internationale, le Kikk, qui attire chaque année des agences, créatif·ve·s, développeur·euse·s et artistes du monde entier.

Naturellement, nos équipes y participent. Une opportunité d'assurer une veille et de rencontrer de potentiels partenaires nationaux et internationaux en restant chez nous, depuis Namur.

Wake! a quant à lui la mission de dynamiser l'écosystème. Il est donc naturel que nous travaillions étroitement avec l'équipe qui porte le projet afin notamment de générer des collaborations entre les différents pans de l'industrie créative en Wallonie.



Kikk Festival 2025



VFX : les studios wallons attirent l'attention des grands projets internationaux

Les effets spéciaux numériques sont désormais le cœur battant du cinéma, transformant l'imaginaire en une réalité visuelle saisissante capable de porter les récits les plus ambitieux.

En Wallonie, cette révolution a trouvé un terrain fertile, érigeant la région en véritable « VFX Valley » au rayonnement international.

Porté par le pionnier benuts à La Hulpe, l'ascension d'UFX à Genval et le presque vétéran L'autre Compagnie, l'écosystème wallon séduit les plus grandes productions mondiales. Le pôle liégeois, avec le géant MPC, complète cette offre par une expertise technique de pointe en animation et compositing.

Forts du « double dip » financier alliant Tax Shelter et Wallimage, ces studios s'arment déjà pour les défis de demain en intégrant l'intelligence artificielle et le rendu en temps réel (real-time). Cette concentration exceptionnelle de talents et d'innovations fait aujourd'hui de la Wallonie un partenaire stratégique et incontournable du septième art.

benuts à La Hulpe : le fer de lance historique

Si l'on doit désigner un précurseur, le studio benuts, installé à La Hulpe, figure en tête de liste. Fondé il y a plus de 15 ans par Michel Denis, le studio a parcouru un chemin impressionnant, passant d'une petite équipe de dix personnes à une structure de plus de 80 employé-e-s réparti-e-s sur trois régions (Wallonie, Bruxelles, Flandre), la maison mère restant implantée à La Hulpe.

benuts s'est forgé une réputation d'excellence en maîtrisant l'ensemble de la chaîne de création visuelle. Le studio est spécialisé dans le compositing, le matte painting, la 3D photoréaliste et le motion design. Cette polyvalence lui permet de travailler sur des projets extrêmement variés, allant des longs-métrages de fiction aux séries télévisées, en passant par les clips musicaux et la scénographie de spectacles vivants.

Parmi leurs derniers projets phares figurent *We Come in Peace*, la série suédoise de Jens Jonsson, *Marsupilami* réalisé par Philippe Lacheau, ainsi que les deux prochains films d'Antonin Baudry, *La Bataille de Gaulle : L'Âge de fer* et *La Bataille de Gaulle : J'écris ton nom*. Ils ont également accompagné des séries belges reconnues telles que *Pandore* et *Arcanes*, sans oublier leurs collaborations musicales, notamment avec Stromae et Angèle. La philosophie du Namurois Michel Denis repose sur le maintien d'un esprit « familial » malgré la croissance de l'entreprise, favorisant un espace créatif où les artistes belges peuvent s'épanouir sans avoir à s'expatrier.

Le studio ne se repose pas sur ses acquis : il a développé des départements de pointe en rendu en temps réel et en réalité virtuelle, s'adaptant aux nouvelles exigences de la production virtuelle. Attentif aux développements technologiques, il s'intéresse aussi de près à l'intelligence artificielle, en créant son benuts Lab dédié à l'exploration et à l'intégration des nouvelles technologies.

LES EFFETS SPÉCIAUX NUMÉRIQUES WALLONS

UFX Wallonia à Genval : l'ascension météoritique

À quelques kilomètres de La Hulpe, à Genval, le studio UFX Wallonia (branche du groupe Umedia) connaît une croissance qui capte l'attention de l'industrie entière. Sous la direction de Gaël Durant, une figure respectée du secteur ayant précédemment œuvré chez Mikros / MPC Liège, UFX Wallonia est devenu un acteur incontournable pour les productions françaises et internationales.

UFX Studios a su tirer parti de sa structure intégrée au groupe Umedia, l'un des leaders de la coproduction en Europe. Cette synergie permet au studio d'offrir un service complet, de la budgétisation initiale à la livraison finale, incluant l'accompagnement artistique et technique et également la supervision pendant le tournage. .

La montée en puissance d'UFX se traduit par un plan de recrutement massif, notamment pour ses bureaux de Genval. Le studio prépare une série de nouveaux projets ambitieux pour 2026, recherchant des profils de « VFX Supervisors », de « Lead Compositors » et de « Digital Matte Painters ». L'accent est mis sur la multiculturalité et l'innovation, UFX se positionnant comme un laboratoire d'expérimentation pour les effets visuels en temps réel via Unreal Engine.

MPC et Episodic : le rayonnement mondial

Liège n'est pas en reste dans cette révolution numérique. Le Pôle Image de Liège (PIL) est devenu un écosystème unique où cohabitent des géants mondiaux et des studios spécialisés, favorisant des synergies opérationnelles rares.

Installé au PIL, MPC (Moving Picture Company) est une filiale de Technicolor Creative Studios, une référence mondiale ayant remporté de nombreux Oscars. En intégrant les marques MPC Film, MPC Episodic et Mr. X, le groupe a consolidé ses opérations liégeoises pour servir le marché des longs-métrages et des séries à gros budget.

L'antenne liégeoise travaille sur des productions prestigieuses. Sa force réside dans sa capacité à mobiliser un réseau mondial de plus de 5.000 artistes tout en ancrant une partie substantielle de la production en Belgique. Le segment « Episodic » est particulièrement dynamique, répondant à la demande des plateformes pour des séries dont la qualité visuelle égale désormais celle du cinéma.

L'Autre Compagnie : la vision du superviseur

Pilotée par Stéphane Bidault et Claire Roche Toussaint, L'Autre Compagnie se concentre sur l'accompagnement artistique et technique des réalisateurs et réalisatrices. Dans un espace modulable au gré des projets qui lui sont soumis, ses infographistes 2D, 3D et IA interviennent dès la phase de découpage technique (breakdown) pour optimiser les effets spéciaux avant même le tournage. Cette approche « boutique » permet une proximité accrue avec les créateurs et créatrices, garantissant que la technologie reste au service du récit. Le studio dispose d'un réseau de partenaires à Paris et au Luxembourg, offrant une flexibilité géographique précieuse pour les coproductions européennes.

Le défi de l'intelligence artificielle : une mutation sous contrôle

L'émergence de l'intelligence artificielle générative (IAG) représente sans doute le bouleversement le plus profond du secteur depuis le passage de l'argentique au numérique. Les studios wallons, loin de subir cette révolution, s'en emparent pour optimiser leurs pipelines de production.

L'IA n'est pas vue comme un substitut à l'artiste, mais comme un assistant capable de prendre en charge les tâches répétitives. Dans les studios comme UFX ou benuts, l'IA est déjà utilisée pour :

- Le rotoscopage assisté : des outils comme Meta SAM 2 permettent de générer des masques de découpage en quelques secondes, une tâche auparavant chronophage.

- Le remplissage génératif : pour étendre des décors ou corriger des imperfections dans les plans, les outils d'IA (After Effects, Photoshop) permettent de créer des textures photoréalistes à partir de simples prompts.

- La prévisualisation : l'IA permet de prototyper des concepts visuels et des environnements dès la phase de développement, facilitant le dialogue entre le ou la réalisateur·rice et le studio de VFX.

UFX Studios a même intégré des postes d'« AI Artist » dans ses programmes de stages, montrant que cette compétence devient un pilier de la formation des futurs talents.

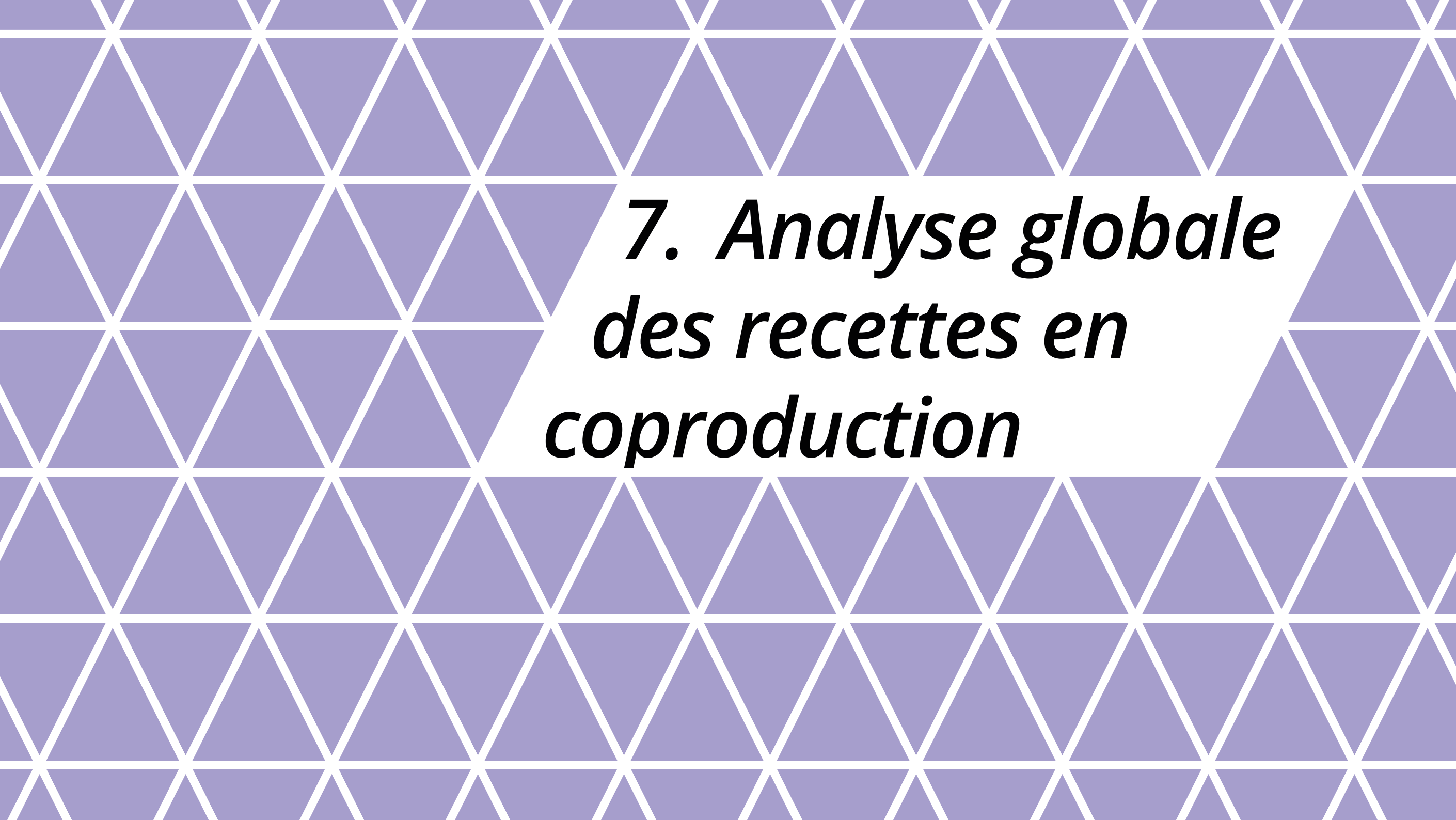
Éthique et cadre réglementaire

La Wallonie se distingue également par son approche éthique de l'IA.

En juin 2025, la Chambre de concertation du Cinéma a adopté une charte pour une utilisation responsable de l'intelligence artificielle dans la filière audiovisuelle. Cette charte, portée par la Fédération Wallonie-Bruxelles, vise à accompagner les professionnel·le·s vers un usage qui respecte les droits d'auteur et préserve la place centrale de l'humain dans le processus créatif. Il s'agit d'éviter que l'IA ne devienne un outil de délocalisation déguisée ou de précarisation des métiers artistiques.



Campagnes Wallimage mettant en avant les effets spéciaux sur Zorro (benuts / UFX Studios / L'Autre Compagnie) et Largo Winch: Le Prix de l'argent (benuts)



7. Analyse globale des recettes en coproduction

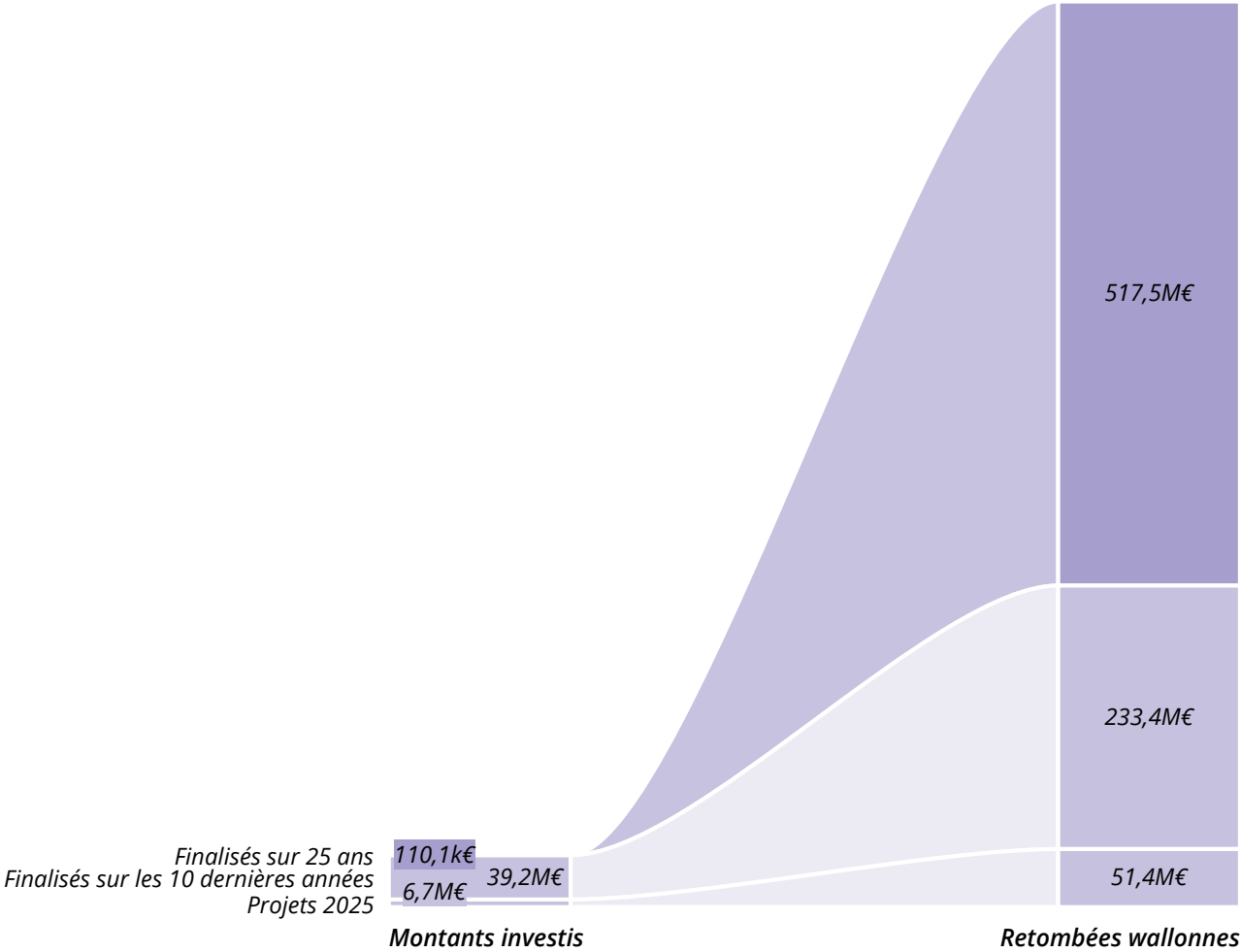
7.1. CONTEXTE

Rappelons tout d'abord que les résultats du fonds s'évaluent sur les retombées générées dans l'industrie audiovisuelle wallonne.

Sur les 25 ans d'activité, les dossiers clôturés à date représentent un montant investi de 110.104.308 € ayant généré 517.487.786 € de dépenses audiovisuelles en Wallonie, à savoir 470 %. Ce taux est en constante progression. Sur les 10 derniers exercices, les dossiers clôturés correspondent à 39.170.707 € investis pour des retombées atteignant 233.438.355 €, ce qui le porte à 596 %. Et sur le seul exercice 2025, il se chiffre à 769 %.

Mais en tant que fonds économique, nous sommes aussi très attentifs aux recettes d'exploitation que les projets génèrent. Les producteur·ice·s le savent, nous tenons à détenir un accès en cohérence avec l'investissement consenti et analysons le potentiel de rentabilisation des projets que nous soutenons, même si cette approche est par essence compliquée, aléatoire et reste secondaire par rapport à notre critère principal visant les retombées wallonnes de la fabrication.

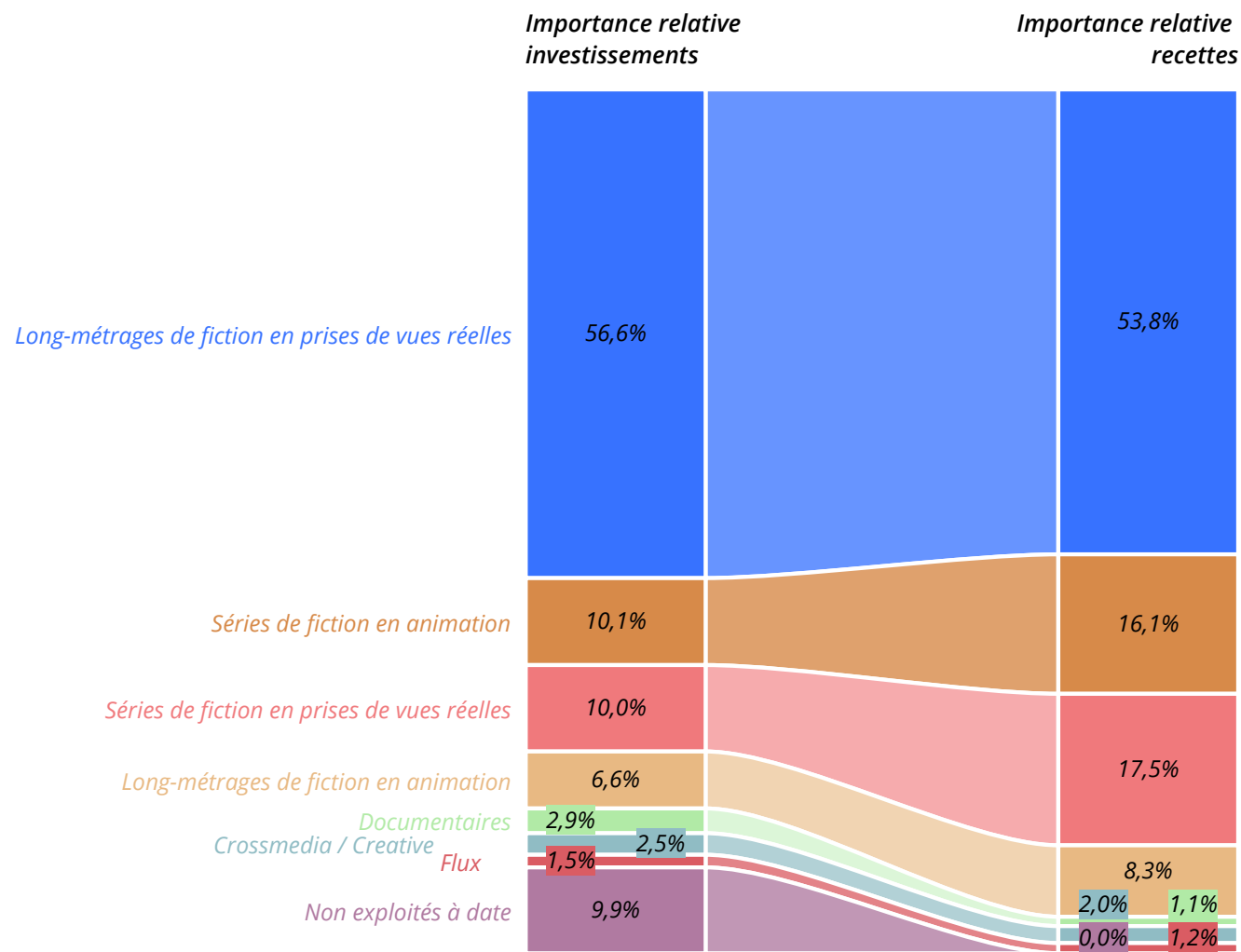
Ces recettes restent limitées au regard de nos investissements mais le montant lui-même n'est toutefois pas négligeable puisqu'en 25 ans d'activité, nous atteignons 5,124 millions d'euros. Ce montant nous a permis de financer une partie de nos activités en alimentant le volant d'actions de notre département Entreprises.



7.2. CHIFFRES SUR 25 ANS

Au total, en 25 ans d'activité, les investissements du fonds et les recettes générées se détaillent comme suit :

DEPUIS LE LANCEMENT DE L'ACTIVITÉ	INVESTISSEMENTS CONSENTIS	RECETTES	PART RECETTES/INVESTISSEMENTS
Long-métrages de fiction en prises de vues réelles	67.759.297,96 €	2.758.052,55 €	4,07 €%
Séries de fiction en animation	12.057.694,59 €	827.370,31 €	6,86 €%
Séries de fiction en prises de vues réelles	11.982.597,79 €	898.810,19 €	7,50 €%
Long-métrages de fiction en animation	7.901.066,00 €	423.979,39 €	5,37 €%
Documentaires	3.432.658,83 €	55.383,73 €	1,61 €%
Crossmedia / Creative	2.993.428,04 €	100.515,89 €	3,36 €%
Flux	1.748.447,95 €	60.438,70 €	3,46 €%
VR	93.981,04 €		
Non exploités à date	11.808.602,85 €		
TOTAUX	119.777.775,05 €	5.124.550,76 €	4,28 €%



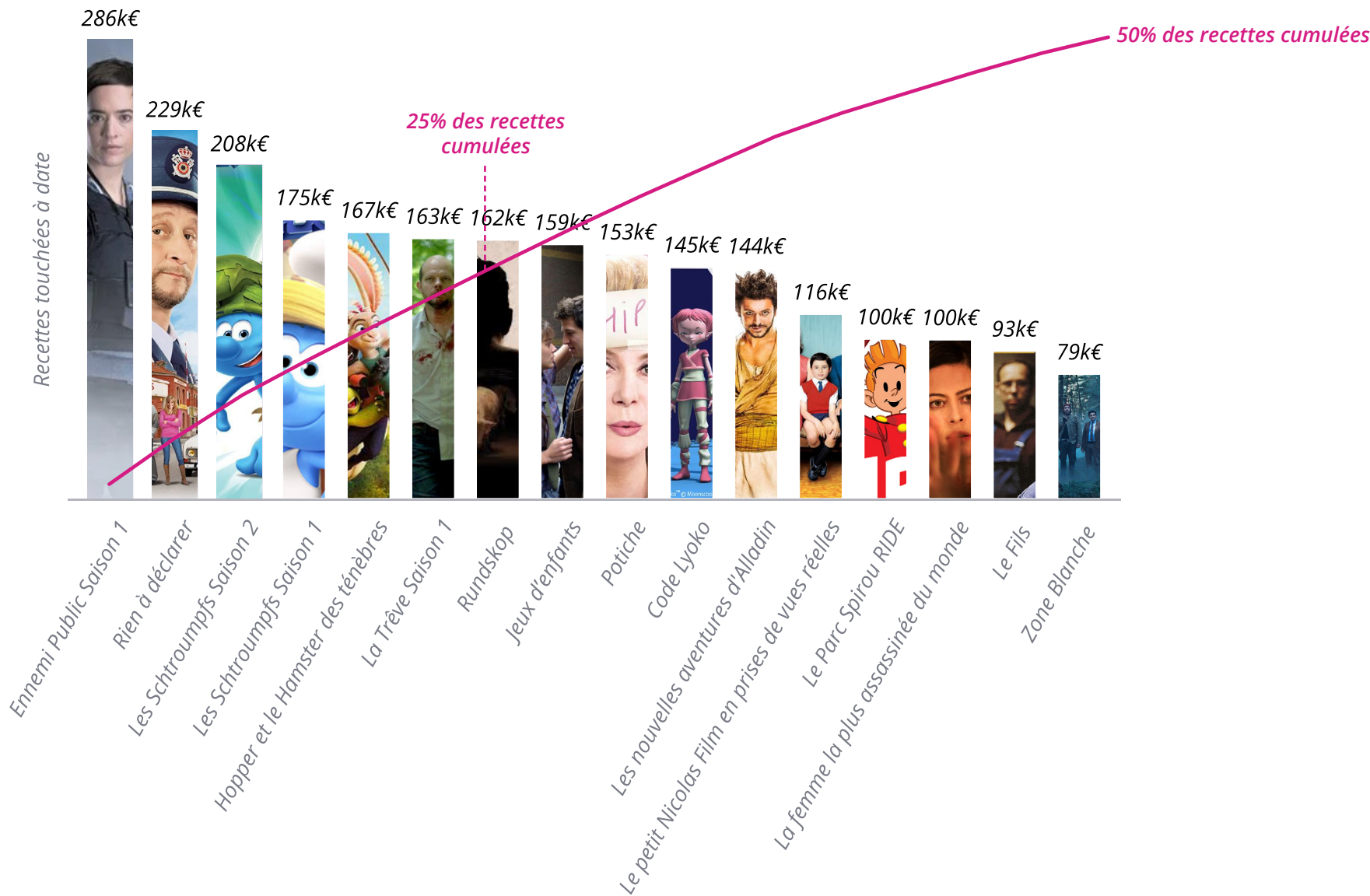
On constate que 57 % de nos investissements concernent des longs-métrages de fiction en prises de vues réelles et que ceux-ci génèrent 54 % des recettes touchées en tant que coproducteur.

Le meilleur taux de recettes est généré par les séries de fiction en prises de vues réelles, grâce à *Ennemi Public* et *La Trêve* qui, à elles seules sur l'ensemble des saisons, ont généré 562.000 € de recettes (contre 1.105.000 € investis, à savoir près de 51 % de récupération). Le caractère exceptionnel de ce résultat doit néanmoins être replacé dans le contexte de budgets de production très restreints pour ces deux projets, ce qui a permis d'atteindre la rentabilité beaucoup plus rapidement.

Les séries d'animation suivent de très près, avec une récupération de près de 7 % de nos investissements via les recettes. *Les Schtroumpfs* y sont pour beaucoup, avec 49 % de retour sur les 2 premières saisons.

Soulignons aussi que 290 projets ont à ce jour généré des recettes, sur un total de 569 projets en exploitation (51 %).

La concentration des recettes est cependant criante :

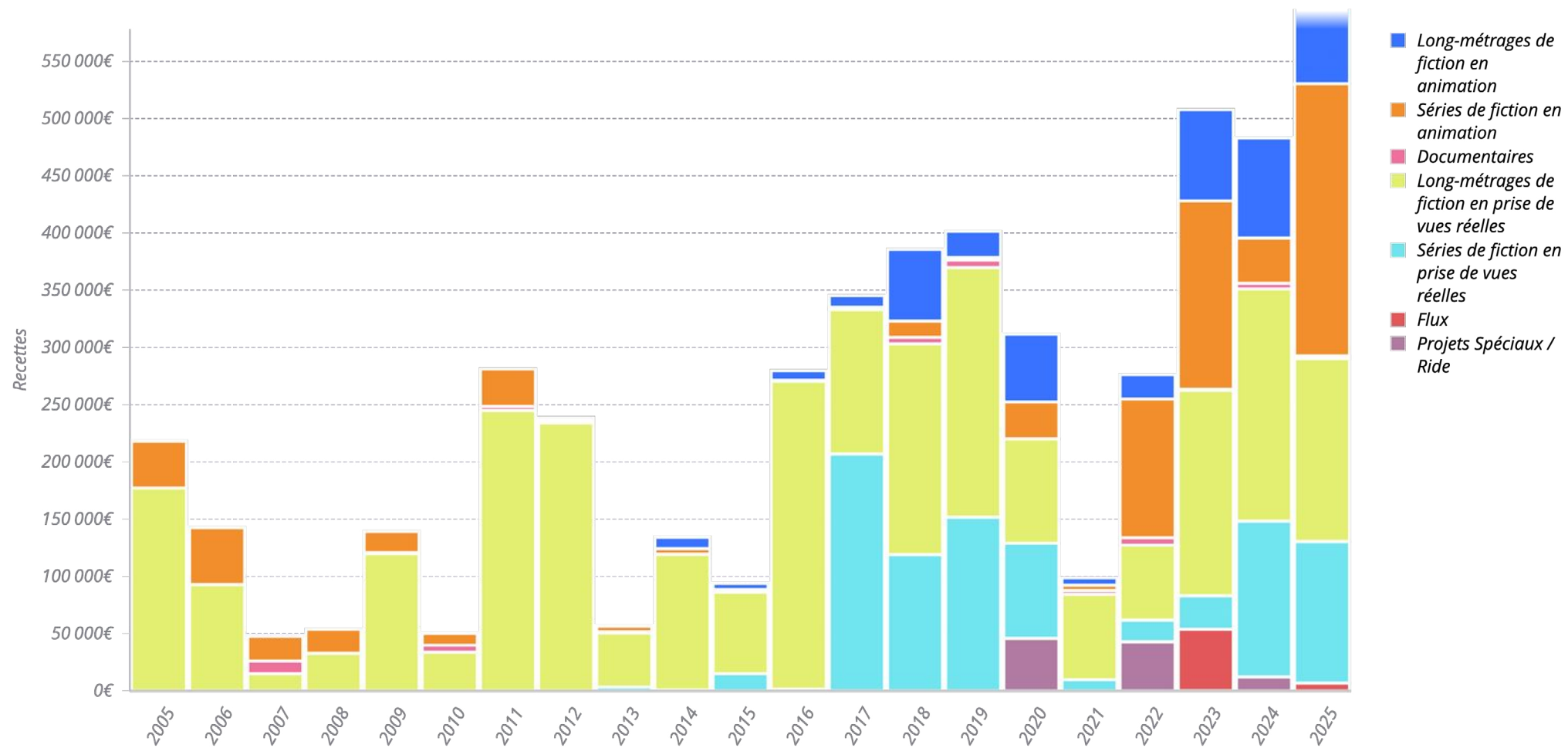


16 projets seulement ont généré 50 % des recettes totales perçues par le fonds.

Les 7 premiers projets génèrent plus de 27 % de celles-ci.

Analyse globale des recettes en coproduction

Au niveau de l'évolution de ces recettes au fil des ans, on constate que 2025 est l'année record en volume absolu, précédée par 2024 et 2023. La moins bonne année est, sans surprise, 2021, impact direct de la crise sanitaire.



7.3. FOCUS 2025

En 2025, 39 % des recettes sont générées par des œuvres financées avant 2020, preuve de l'intérêt de garder un accès aux recettes sur le long terme, car bon nombre de projets connaissent de multiples cycles d'exploitation. C'est le cas, par exemple, du film *Le Fils* des frères Dardenne, qui est sorti en 2002 et génère aujourd'hui encore des recettes. Pareil pour *Jeux d'enfants* ou *Le Mystère de la chambre jaune*.

L'animation représente quant à elle 49 % de ces recettes annuelles, concentrées sur 28 projets.

Enfin, toujours sur 2025, les 3 projets les plus rémunérateurs concentrent à eux seuls 48 % du montant perçu.

7.4. FOCUS 15 DERNIÈRES ANNÉES

Concentrons maintenant notre analyse sur les recettes générées par nos investissements réalisés depuis le 1er janvier 2011, à savoir sur les 15 dernières années d'activité.

Les 124 millions d'euros engagés au 31/12/25 se détaillent comme suit :

	MONTANT TOTAL ENGAGÉ EN COPRODUCTIONS		RECETTES GÉNÉRÉES	IMPORTANCE RELATIVE DES RECETTES	RECETTES/INVESTISSEMENTS EN COPRO
ENTRE 2001 À 2010	30.002.911,90 €	TOUS LES FILMS SONT EXPLOITÉS À DATE	1.792.255,41 €	34,97%	5,97%
ENTRE 2011 ET 2025	89.774.863,15 €	UNE PARTIE SEULEMENT EST EN EXPLOITATION			
DÉTAILS :					
CONCEPTS DE FLUX	1.748.447,95 €		60.438,70 €	1,18%	3,46%
Projets Crossmedia dédiés aux campagnes marketing	2.743.428,04 €		0,00 €		
Films/séries/Documentaires	85.282.987,16 €				
Dont 2 films non exploités	363.981,04 €		0,00 €		
Dont projets n'ayant pas encore généré de recettes à ce stade :					
Mis en exploitation en 2025	4.498.954,25 €		0,00 €		

Mise en exploitation en 2026	855.691,98 €		0,00 €		
Mis en exploitation future (dates à déterminer)	5.883.956,62 €		0,00 €		
DONT PROJETS EN EXPLOITATION	73.680.403,27 €		3.271.857,00 €	63,85%	4,44%
GRAND TOTAL	119.777.775,05 €		5.124.551,11 €	100,00%	4,28%

Nous nous limitons aux projets mis en exploitation avant le 1er janvier 2025 car les bordereaux relatifs aux films exploités après cette date ne sont pas encore à notre disposition.

Nous intégrons ici la notion de genre, qui nous permet de distinguer par catégorie les résultats d’exploitation des œuvres.

	INVESTISSEMENTS	RECETTES GÉNÉRÉES	RETOUR SUR INVESTISSEMENT
Séries animation adultes/ados	208.400,00 €	0,00 €	0,00%
Séries animation jeunesse	9.349.199,09 €	598.393,26 €	6,40%
TOTAL SÉRIES ANIMATION	9.557.599,09 €	598.393,26 €	6,26%
RIDE	100.000,00 €	100.480,00 €	100,48%
Long-métrage animation Adultes/Ados	817.598,49 €	2.308,22 €	0,28%
Long-métrage animation jeunesse	5.244.600,00 €	384.105,88 €	7,32%
TOTAL LM ANIMATION	6.062.198,49 €	386.414,10 €	6,37%
PRISES DE VUES RÉELLES			
Aventure	2.092.500,11 €	8.080,68 €	0,39%
Comédie	16.696.789,45 €	524.866,40 €	3,14%
Biopic	1.365.500,00 €	14.443,52 €	1,06%
Documentaire	2.402.440,37 €	30.338,25 €	1,26%
Drame	21.484.005,83 €	588.937,29 €	2,74%

	INVESTISSEMENTS	RECETTES GÉNÉRÉES	RETOUR SUR INVESTISSEMENT
Fantastique / Science-Fiction	2.562.310,24 €	84.615,46 €	3,30%
Film de guerre	264.540,31 €	0,00 €	0,00%
Historique	1.041.585,90 €	32.704,51 €	3,14%
Horreur	1.245.725,67 €	119.742,72 €	9,61%
Polar/Thriller	8.007.726,56 €	779.264,25 €	9,73%
Jeunesse	387.481,25 €	3.576,56 €	0,92%
Web	90.000,00 €	0,00 €	0,00%
Western	320.000,00 €	0,00 €	0,00%
TOTAL PRISES DE VUES RÉELLES	57.960.605,69 €	2.186.569,64 €	3,77%
GRAND TOTAL 2011-2025	73.680.403,27 €	3.271.857,00 €	4,44%

Les meilleurs résultats sont générés par les films d’horreur, les polars/thrillers et les films et séries d’animation jeunesse.

Un résultat exceptionnel (plus de 100 % de récupération) est isolé sur un projet exploité dans le cadre d’une attraction d’un parc à thème que nous avons financée en négociant un accès aux recettes particulièrement intéressant.



8. Les perspectives 2026 de Wallimage

8.1. DE NOUVEAUX APPELS À PROJETS POUR WALLIMAGE GAMING

Suite au succès des appels à projets lancés dans le cadre du Plan de Relance de la Wallonie, Wallimage poursuit son engagement aux côtés des créateur·rice·s de jeux vidéo.

Un budget de 2 millions d'euros a ainsi été débloqué pour soutenir le secteur sur l'exercice 2026.

Notre volonté était de clôturer un premier appel à projets en mars mais la ligne Wallimage Gaming doit reposer sur un règlement notifié auprès de la Commission européenne et cette notification est toujours en cours. Nous avons en effet obtenu une première notification en 2020, mais celle-ci est venue à échéance le 31/10/2025. Une nouvelle démarche est en cours depuis plusieurs mois déjà, nous sommes confiants quant à sa finalisation d'ici quelques semaines. Nous visons de pouvoir prendre les premières décisions d'investissements le 1er juin.

Le second appel sera quant à lui organisé en septembre.

L'objectif du fonds est de poursuivre sa démarche globale.

D'une part, en soutenant les projets, tant en phase de préproduction qu'en phase de production.

D'autre part, en restant le partenaire financier de référence des entreprises du secteur. Sur ce second volet, une collaboration inscrite avec LeanSquare nous permet d'augmenter nos impacts et de mener ensemble des actions cohérentes et un accompagnement efficace des sociétés.

8.2. DE NOUVELLES COLLABORATIONS

Chez Wallimage, nous avons pour principe d'être à l'écoute des besoins et de saisir les opportunités.

Dans ce cadre, il est fréquent que nous proposons de nouveaux produits, que nous testons, qui s'avèrent souvent des succès, parfois des tentatives à faire évoluer.

Aujourd'hui, plusieurs constats s'imposent à nous :

- ▶ Les tendances de consommation rendent le contexte d'exploitation de plus en plus compliqué ;
- ▶ Les formats courts et la consommation délinéarisée, via YouTube notamment, prennent une importance grandissante, au détriment des médias historiques ;
- ▶ Conséquence directe : les grands acteurs du numérique captent une part croissante de la valeur ajoutée ;
- ▶ Le développement de l'IA à la fois dans la création, la production et l'accès aux contenus est en constante progression et nul doute que son impact va s'accroître dans les prochains mois ;
- ▶ Les sources de financement se tarissent ;
- ▶ Les modèles économiques de référence depuis des dizaines d'années doivent se réinventer ;
- ▶ Les efforts en matière de transition écologique sont insuffisants.

Pas facile de tenir compte de toutes ces contraintes...

Mais essayer est déjà un premier pas.

Dans cette optique, nous sommes en réflexion constante sur nos produits et la nécessité de les faire évoluer, tout en étant conscients qu'il n'y a aujourd'hui pas de perspective de croissance de nos budgets à court terme.

Nous avons récemment approché Slice, agence de création de contenus connectée à la RMB, afin d'identifier ensemble les pistes de collaboration. Nous visons ici le soutien des jeunes créateur·rice·s de contenus et leur connexion avec les pans historiques du secteur audiovisuel.

Nous allons donc, en 2026, lancer un appel à projets avec Slice.

Les collaborations sont en effet essentielles dans un environnement aussi concurrentiel. C'est d'ailleurs une optique que nous avons toujours appliquée pour nos actions sur le secteur du flux, via des appels à projets communs avec la RTBF et RTL Belgium.

Sur ce secteur spécifique, une ouverture à l'international, pour atteindre d'autres territoires, est sans doute à mettre en place. Des démarches dans ce sens sont en cours.

Enfin, cette dimension collaborative doit peut-être aussi être renforcée sur les lignes classiques de Wallimage Coproductions. Ne devrions-nous pas, ensemble, nous assurer de mettre en production des œuvres en impliquant suffisamment d'interlocuteur·rice·s pour garantir leur diffusion à grande échelle...

Via notre département Entreprises, cette volonté de partenariat est déjà bien en place. Nous avons récemment renforcé nos actions communes avec LeanSquare, avec qui nous travaillons sur des secteurs communs, pour plus d'impact et de pertinence dans les démarches de développement.

Enfin, nous nous appuyons très clairement sur les mécanismes portés par Wake! pour dynamiser l'écosystème, en partageant la vision de décroisement nécessaire entre les divers pans de la créativité numérique.

Il nous semblerait par ailleurs intéressant que les studios de gaming, d'effets spéciaux et d'animation travaillent davantage main dans la main, car leurs contraintes et intérêts se rejoignent sur de nombreux points.

8.3. UNE POURSUITE DE LA SIMPLIFICATION ADMINISTRATIVE

Nous sommes très conscients de la lourdeur administrative que représentent les dossiers de production aujourd'hui. Les démarches à rencontrer pour obtenir les fonds des divers interlocuteur·rice·s sont chronophages et assez répétitives.

Notre cœur de métier reste la vérification des dépenses en Wallonie, mais en vue de faciliter les dépôts de dossiers et d'alléger les justifications, nous avons lancé plusieurs initiatives :

- Un label étendu

Notre label « Walloon Gold Provider » est désormais requis pour tous les studios d'effets spéciaux et d'animation de plus de 3 ans. Cette démarche diminue substantiellement les pièces justificatives à introduire par les sociétés de production et rend notre vérification plus rapide.

- Une nouvelle application de dépôt

Notre application de dépôt de dossiers conçue pour Wallimage Coproductions a fait son temps. Nous en sommes conscients depuis un moment mais l'investissement requis n'est pas négligeable. Nous avons cependant passé le cap, en limitant les coûts, mais en garantissant une plus grande agilité de ce logiciel, et en visant plus d'intuitivité.

Elle sera disponible dès la session d'avril.

- Une révision complète de notre règlement pour plus de lisibilité et de facilité d'appréhension

Le règlement de Wallimage Coproductions, qui remontait à 2001, avait été remanié à de très nombreuses reprises. Nous avons en effet pour habitude de l'ajuster chaque année pour refléter les réalités du terrain. Toutefois, ces ajustements ont fini par en réduire la lisibilité, c'est pourquoi nous avons complètement revu le texte en décembre dernier. La nouvelle version est donc en ligne depuis le début d'année.

8.4. UN GRAND ÉVÈNEMENT DE NETWORKING, EN COLLABORATION AVEC MÉDIA RIVES ET WAKE!

Nous l'affirmons depuis longtemps, nous avons une réelle volonté de créer et de renforcer les passerelles entre le monde du cinéma, du gaming, des créateur·rice·s de contenu et des créatif·ve·s au sens large.

2026 marque par ailleurs les 25 ans d'activité du fonds.

C'est donc dans ce cadre que nous organiserons cette année, après l'été, un grand événement de networking célébrant notre quart de siècle.

Il sera coorganisé avec Wake! et se tiendra dans les studios de Média Rives. Cette collaboration nous donnera les moyens de créer un véritable moment de rencontres et d'échanges pour l'ensemble des acteur·rice·s de l'écosystème.





9. Bilan par département

Les activités du département Tournages sont synthétisées au chapitre 2.3, tandis que celles du département Gaming se détaillent au chapitre 4.

Les actions menées via le département Coproductions et le financement aux entreprises sont, quant à elles, éclatées dans les différentes sections. Nous les synthétisons donc ici pour une vue d'ensemble.

9.1. DÉPARTEMENT COPRODUCTIONS

6.686.375€

engagés sur

47

nouvelles
œuvres

769 %

*de dépenses
audiovisuelles
wallonnes*

51.435.709€

26

longs métrages de fiction

15

séries de fiction

1

documentaire

5

concepts de flux

Les investissements décidés par le Conseil Décentralisé dédié aux Coproductions dans le cadre du département Wallimage Coproductions en 2025 se détaillent comme suit :

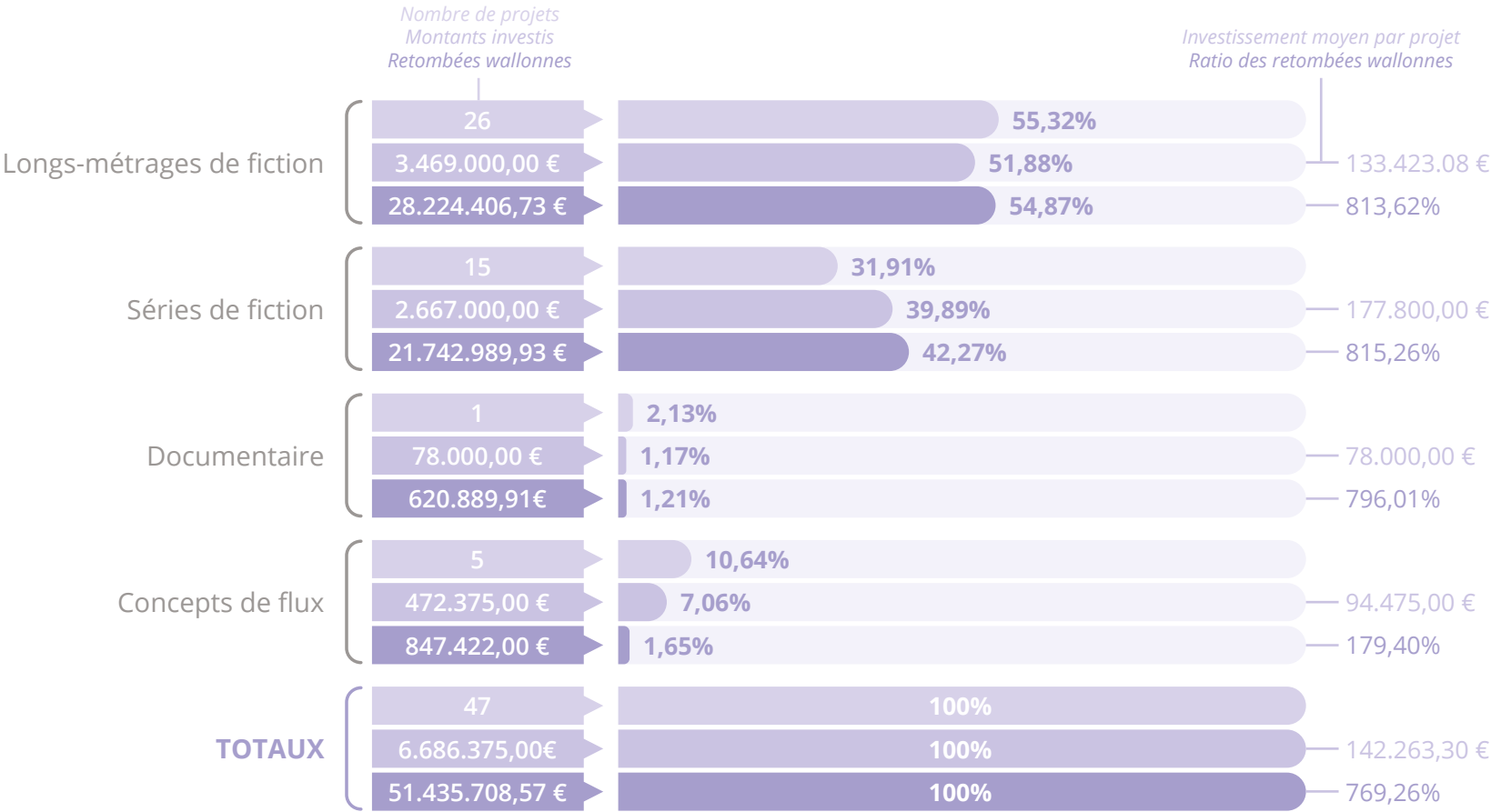
	TITRES	SOCIÉTÉ DE PRODUCTION DÉPOSITAIRE	RÉALISATEURS.RICE-S	COPRODUCTION : MAJ/MIN AU PLAN DE FINANCEMENT + PAYS COPRODUCTEURS	INVESTISSEMENT	DEPENSES WALLONNES
LONGS-MÉTRAGES PRISES DE VUES RÉELLES FICTION INITIÉS EN BELGIQUE					583.000,00 €	4.081.595,19 €
1	L'Ordre Pourpre (Ex-Culte)	LES GENS STUDIO SA	Ancora Thomas	MAJ : Belgique 85,29% - France 14,71%	100.000,00 €	690.780,03 €
2	A man of the World	VERSUS OPUS SRL	Anne Paulicevich	MAJ : Belgique 39,80% - Italie 37,66% - Allemagne 22,54%	75.000,00 €	667.783,12 €
3	Le Faux Soir	FRAKAS PRODUCTIONS SRL	Michaël R. Roskam	MAJ : Belgique 56,73% - France 43,27%	360.000,00 €	2.336.230,28 €
4	Coward	VERSUS OPUS SRL	Lukas Dhont	MAJ : Belgique 56,82% - France 33,18% - Pays-Bas 10%	48.000,00 €	386.801,76 €
LONGS-MÉTRAGES PRISES DE VUES RÉELLES FICTION INITIÉS EN FRANCE					795.000,00 €	6.536.626,51 €
5	Justin le Juste	SCOPE PICTURES SRL	Eric Barbier	MIN : France 76,13% - Belgique 23,87%	185.000,00 €	1.074.841,52 €
6	Avis de tempête	UMEDIA PRODUCTION SA	Ludovic Bernard	MIN : France 70,49% - Belgique 29,51%	130.000,00 €	1.362.341,14 €
7	Les derniers jours de Charles Baudelaire	SAGA FILM (Aedena) SRL	Arielle Dombasle	MIN : France 64,52% - Belgique 35,48%	120.000,00 €	975.768,01 €
8	Marave	BE-FILMS SA	Nathanaël Guedj, Gauthier Adrien Piquet	MIN : France 72,19% - Belgique 27,81%	60.000,00 €	586.236,32 €
9	Ducobu & le Fantôme de Saint-Potache	UMEDIA PRODUCTION SA	Elie Semoun	MIN : France 74,60% - Belgique 25,40%	100.000,00 €	1.081.144,00 €
10	Histoires parallèles	LA COMPAGNIE CINEMATOGRAPHIQUE SPRL	Asghar Farahadi	MIN : France 69,67% - Belgique 20,04% - Italie 10,29%	50.000,00 €	404.002,31 €
11	Venus Electrificata	VERSUS OPUS SRL	Pierre Salvadori	MIN : France 89,15% - Belgique 10,85%	150.000,00 €	1.052.293,21 €
LONGS-MÉTRAGES PRISES DE VUES RÉELLES FICTION INITIÉS À L'ÉTRANGER (HORS FRANCE)					885.000,00 €	6.716.686,99 €
12	Upiro	OKAYSS SRL	Oscar Martin	MIN : Espagne 77,37% - Belgique 22,63%	60.000,00 €	359.880,96 €
13	A Few Miles South	WRONG MEN SRL	Ben Pearce	MIN : Irlande 64,50% - Pologne 20,09% - Belgique 15,41%	90.000,00 €	619.866,45 €
14	Trish	TARANTULA Belgique SCRL	Emanuel Hoss-Desmarais	MIN : Canada 79,95% - Belgique 20,05%	65.000,00 €	507.616,92 €

	TITRES	SOCIÉTÉ DE PRODUCTION DÉPOSITAIRE	RÉALISATEURS.RICE-S	COPRODUCTION : MAJ/MIN AU PLAN DE FINANCEMENT + PAYS COPRODUCTEURS	INVESTISSEMENT	DEPENSES WALLONNES
15	Lords of War II	BESIDE PRODUCTIONS SRL	Andrew Niccol	MIN : Royaume-Uni 88,86% - Belgique 11,14%	160.000,00 €	1.405.426,36 €
16	Stéphanie	TARANTULA Belgique SCRL	Costello Fergal	MIN : Irlande 87,23% - Belgique 12,77%	70.000,00 €	533.044,32 €
17	Jukli	VELVET FILMS SPRL	Paul Hannah Lisa	MIN : Allemagne 79,70% - Belgique 20,30%	100.000,00 €	695.155,85 €
18	Monstre	SEQUEL PROD SRL	Franck Victor	MIN : Luxembourg 54,59% - France 23,77% - Belgique 21,64%	40.000,00 €	346.654,60 €
19	Happy Days	TARANTULA Belgique SCRL	Susanna Nicchiarelli	MIN : Italie 90% - Belgique 10%	70.000,00 €	535.713,14 €
20	Bianco	TARANTULA Belgique SCRL	Daniel Vicari	MIN : Italie 72,30% - France 16,56% - Belgique 11,14%	230.000,00 €	1.713.328,39 €
SÉRIES PRISES DE VUES REELLES FICTION INITIÉES EN BELGIQUE					605.000,00 €	4.211.284,31 €
21	Les mains invisibles	SEQUEL PROD SRL	Michaël Dupret	MAJ : 100% Belgique	200.000,00 €	1.327.090,09 €
22	Haemers, une histoire de famille	SEQUEL PROD SRL	Delphine Lehericey	MAJ : 100% Belgique	130.000,00 €	787.139,67 €
23	Hunters	VERSUS OPUS SRL	Mathieu Mortelmans	MAJ : 100% Belgique	125.000,00 €	1.095.304,46 €
24	Maman (Attraction 2)	LES GENS STUDIO SA	Indra Siera	MAJ : Belgique 88,74% - TBC 11,26% (a priori 100% BE)	150.000,00 €	1.001.750,09 €
Séries prises de vues réelles fiction initiées à l'étranger					470.000,00 €	3.888.046,81 €
25	Oradour	SEQUEL PROD SRL	Pierre Aknine	MIN : France 68,47% - Belgique 31,53%	80.000,00 €	771.854,79 €
26	Alice	PANACHE PRODUCTIONS SRL	Yan England	MIN : France 59,00% - Canada 22,30% - Belgique 18,70%	320.000,00 €	2.447.833,91 €
27	Caméra Café - Prime 2	UMEDIA PRODUCTION SA	Raphaël Lenglet	MIN : France 70,04% - Belgique 29,96%	70.000,00 €	668.358,11 €
DOCUMENTAIRES (UNITAIRES ET SÉRIES) INITIÉS EN BELGIQUE					78.000,00 €	620.889,91 €
28	L'infortune des Ullens	SCOPE PICTURES SRL	Alexandra Candy Longuet, Julie Denayer	MAJ : Belgique 72,56% - France 27,44%	78.000,00 €	620.889,91 €
LONGS MÉTRAGES ANIMATION FICTION INITIÉS EN FRANCE					310.000,00 €	3.065.402,04 €
29	Mon chien, Dieu et les Pokétrucs	BELVISION SA	Marine Lachenaud, Cédric Lachenaud	MIN : France 78,48% - Belgique 21,52%	70.000,00 €	593.510,41 €

	TITRES	SOCIÉTÉ DE PRODUCTION DÉPOSITAIRE	RÉALISATEURS.RICE-S	COPRODUCTION : MAJ/MIN AU PLAN DE FINANCEMENT + PAYS COPRODUCTEURS	INVESTISSEMENT	DEPENSES WALLONNES
30	Yakari, Cœur de Brave	BELVISION SA	Xavier Giacometti	MIN : France 81,44% - Belgique 18,56%	190.000,00 €	1.834.728,90 €
31	Les Chiens ne font pas des chats	UMEDIA PRODUCTION SA	Alain Gagnol	MIN : France 70,00% - Belgique 16,40% - Canada 13,60%	50.000,00 €	637.162,73 €
LONGS-MÉTRAGES ANIMATION FICTION INITIÉS À L'ÉTRANGER (HORS FRANCE)					896.000,00 €	7.824.096,00 €
32	Journey to Christmas Star	NWAVE PICTURES SRL	John Andreas Andersen	MIN : Norvège 59,33% - Belgique 40,67%	400.000,00 €	3.548.967,00 €
33	Ploey 2	VIVI FILM NV	Gunnar Karlsson, Freek Quartier	MIN : Islande 56,39% - Belgique 43,61%	196.000,00 €	1.404.212,00 €
34	The Lion Queen	IRIS FILMS SRL	Carlo Vogele	MIN : Luxembourg 39,30% - France 32,77% - Belgique 27,93%	300.000,00 €	2.870.917,00 €
SÉRIES ANIMATION FICTION INITIÉES EN BELGIQUE					142.000,00 €	917.991,78 €
35	Les Schtroumpfs - Episodes unitaires	PEYO PRODUCTIONS SA	Robert Briggs	MAJ : Belgique 100%	142.000,00 €	917.991,78 €
SÉRIES ANIMATION FICTION INITIÉES EN FRANCE					780.000,00 €	8.348.675,03 €
36	Aquila	UMEDIA PRODUCTION SA	Daniel Dubuis	MIN : France 79,23% - Belgique 19,97% - Royaume Uni 0,80%	200.000,00 €	2.244.348,00 €
37	La bande à Ducobu	UMEDIA PRODUCTION SA	Aleksandar Dzoni Sopov	MIN : France 85,18% - Belgique 14,82%	75.000,00 €	1.150.000,00 €
38	Migali, Princesse Araignée	BARDAF! PRODUCTIONS SRL	Cédric Fremeaux	MIN : France 78,05% - Belgique 21,95%	225.000,00 €	1.902.177,03 €
39	Les Marsupilamis	BELVISION SA	Céléstine Plays	MIN : France 77,08% - Belgique 22,92%	280.000,00 €	3.052.150,00 €
SÉRIES ANIMATION FICTION INITIÉES À L'ÉTRANGER (HORS FRANCE)					670.000,00 €	4.376.992,00 €
40	Schalotte	20 PICTURES TO MIDNIGHT SRL	Kasprzak Sbigniew, Olaf Kamin	MIN : Allemagne 55,45% - Belgique 44,55%	185.000,00 €	1.297.396,00 €
41	Melody & Momon	20 PICTURES TO MIDNIGHT SRL	Yuri Perrini	MIN : Italie 74,30% - Belgique 25,70%	185.000,00 €	1.167.817,00 €
42	L'Académie des Monarques	AGENT DOUBLE SRL	Sophie Roy	MIN : Canada 52,60% - Belgique 47,40%	300.000,00 €	1.911.779,00 €
PROJETS SPÉCIAUX					0,00 €	
SOUS-TOTAL LIGNE CLASSIQUE					6.214.000,00 €	50.588.286,57 €
						814,10 %

	TITRES	SOCIÉTÉ DE PRODUCTION DÉPOSITAIRE	RÉALISATEURS.RICE·S	COPRODUCTION : MAJ/MIN AU PLAN DE FINANCEMENT + PAYS COPRODUCTEURS	INVESTISSEMENT	DEPENSES WALLONNES
FLUX					559.750,00 €	1.091.630,00 €
43	GRANDFLUENCER	PEGGY POWER PRODUCTIONS SRL	Pauline Saive	MAJ 100% Belgique	7.375,00 €	8.850,00 €
44	MUSIC BATTLE SHOW	RAINBOW PARTNERS SRL (LA BELGE PROD)	Julien Henry / Anne-Claire Jaulin	MIN 53% France/47% Belgique	155.000,00 €	335.108,00 €
45	A identifier	A identifier	A identifier		247.375,00 €	548.172,00 €
46	A identifier	A identifier	A identifier		150.000,00 €	199.500,00 €
SOUS-TOTAL LIGNE FLUX					559.750,00 €	1.091.630,00 €
						195,02 %
46	TOTAL GENERAL				6.773.750,00 €	51.679.916,57 €
						763%

9.1.1. Type de projets



9.1.2. Origine des projets

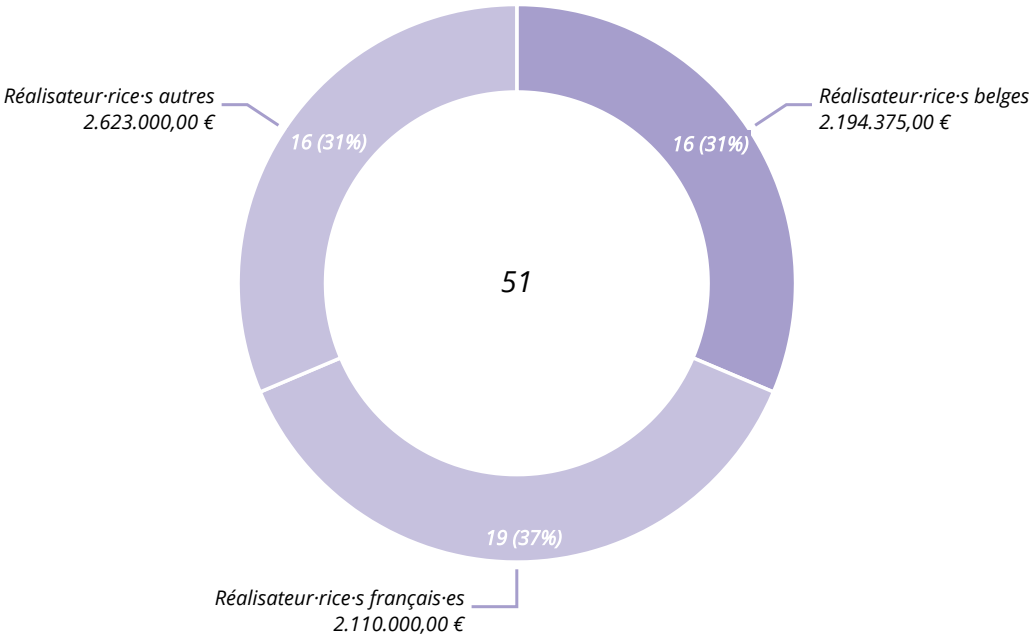
LONGS-MÉTRAGES DE FICTION							
	NOMBRE DE PROJETS		MONTANTS INVESTIS			RETOMBÉES WALLONNES	
	NOMBRE DE PROJETS	IMPORTANCE RELATIVE	MONTANTS	IMPORTANCE RELATIVE	INVEST MOYEN PAR PROJET	DÉPENSES	RATIO
Initiés en Belgique	4	15,38%	583.000,00 €	15,38 %	145.750,00 €	4.081.595,19 €	700,10 %
Initiés en France	10	38,46%	1.105.000,00 €	38,46 %	110.500,00 €	9.602.028,55 €	868,96 %
Initiés à l'étranger (hors France)	12	46,15%	1.781.000,00 €	46,15 %	148.416,67 €	14.540.782,99 €	816,44 %
TOTAUX	26	100,00%	3.469.000,00 €	100,00 %	133.423,08 €	28.224.406,73 €	813,62 %
SÉRIES DE FICTION							
	NOMBRE DE PROJETS		MONTANTS INVESTIS			RETOMBÉES WALLONNES	
	NOMBRE DE PROJETS	IMPORTANCE RELATIVE	MONTANTS	IMPORTANCE RELATIVE	INVEST MOYEN PAR PROJET	DÉPENSES	RATIO
Initiés en Belgique	5	33,33%	747.000,00 €	28,01 %	149.400,00 €	5.129.276,09 €	686,65 %
Initiés en France	7	46,67%	1.250.000,00 €	46,87 %	178.571,43 €	12.236.721,84 €	978,94 %
Initiés à l'étranger (hors France)	3	20,00%	670.000,00 €	25,12 %	223.333,33 €	4.376.992,00 €	653,28 %
TOTAUX	15	100,00%	2.667.000,00 €	100,00 %	177.800,00 €	21.742.989,93 €	815,26 %

DOCUMENTAIRE							
	NOMBRE DE PROJETS		MONTANTS INVESTIS			RETOMBÉES WALLONNES	
	NOMBRE DE PROJETS	IMPORTANCE RELATIVE	MONTANTS	IMPORTANCE RELATIVE	INVEST MOYEN PAR PROJET	DÉPENSES	RATIO
Initiés en Belgique	1	100,00%	78.000,00 €	100,00 %	78.000,00 €	620.889,91 €	796,01 %
Initiés en France	0	0,00%	0,00 €	0,00 %		0,00 €	
Initiés à l'étranger (hors France)	0	0,00%	0,00 €	0,00 %		0,00 €	
TOTAUX	1	100,00%	78.000,00 €	100,00 %	78.000,00 €	620.889,91 €	796,01 %
FORMATS							
	NOMBRE DE PROJETS		MONTANTS INVESTIS			RETOMBÉES WALLONNES	
	NOMBRE DE PROJETS	IMPORTANCE RELATIVE	MONTANTS	IMPORTANCE RELATIVE	INVEST MOYEN PAR PROJET	DÉPENSES	RATIO
Initiés en Belgique	4	80,00%	387.375,00 €	82,01 %	96.843,75 €	643.208,00 €	166,04 %
Initiés en France	1	20,00%	85.000,00 €	17,99 %	85.000,00 €	204.214,00 €	240,25 %
Initiés à l'étranger (hors France)	0	0,00%		0,00 %			
TOTAUX	5	100,00%	472.375,00 €	100,00 %	94.475,00 €	847.422,00 €	179,40 %

TOTAUX							
	NOMBRE DE PROJETS		MONTANTS INVESTIS			RETOMBÉES WALLONNES	
	NOMBRE DE PROJETS	IMPORTANCE RELATIVE	MONTANTS	IMPORTANCE RELATIVE	INVEST MOYEN PAR PROJET	DÉPENSES	RATIO
Initiés en Belgique	14	29,79%	1.795.375,00 €	26,85 %	128.241,07 €	10.474.969,19 €	583,44 %
Initiés en France	18	38,30%	2.440.000,00 €	36,49 %	135.555,56 €	22.042.964,39 €	903,40 %
Initiés à l'étranger (hors France)	15	31,91%	2.451.000,00 €	36,66 %	163.400,00 €	18.917.774,99 €	771,84 %
TOTAUX	47	100,00%	6.686.375,00 €	100,00 %	142.263,30 €	51.435.708,57 €	769,26 %

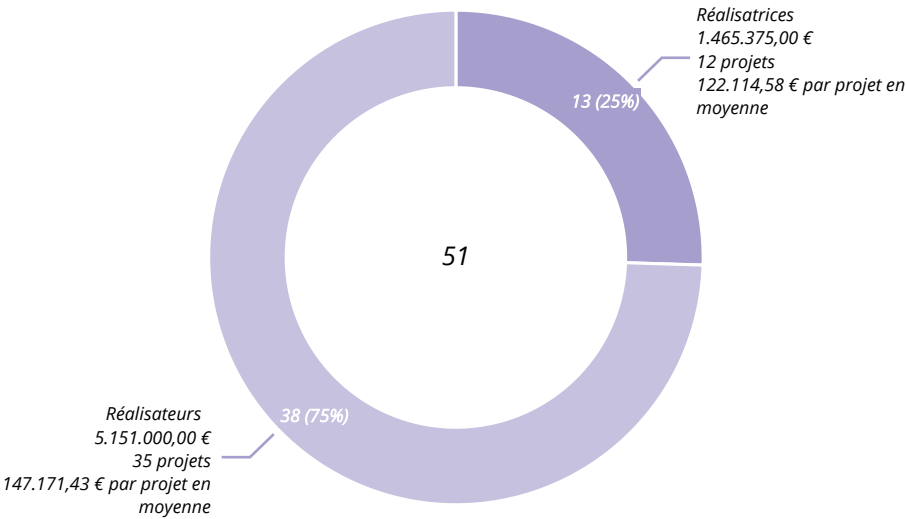
9.1.3. Réalisateur·rice·s

Deux projets (flux) ne sont pas considérés ici car ils sont à ce stade non identifiés. L'analyse porte donc sur 45 projets.



Sur 45 projets, 6 impliquent 2 personnes à la réalisation. C'est donc 51 personnes qui réalisent 45 projets.

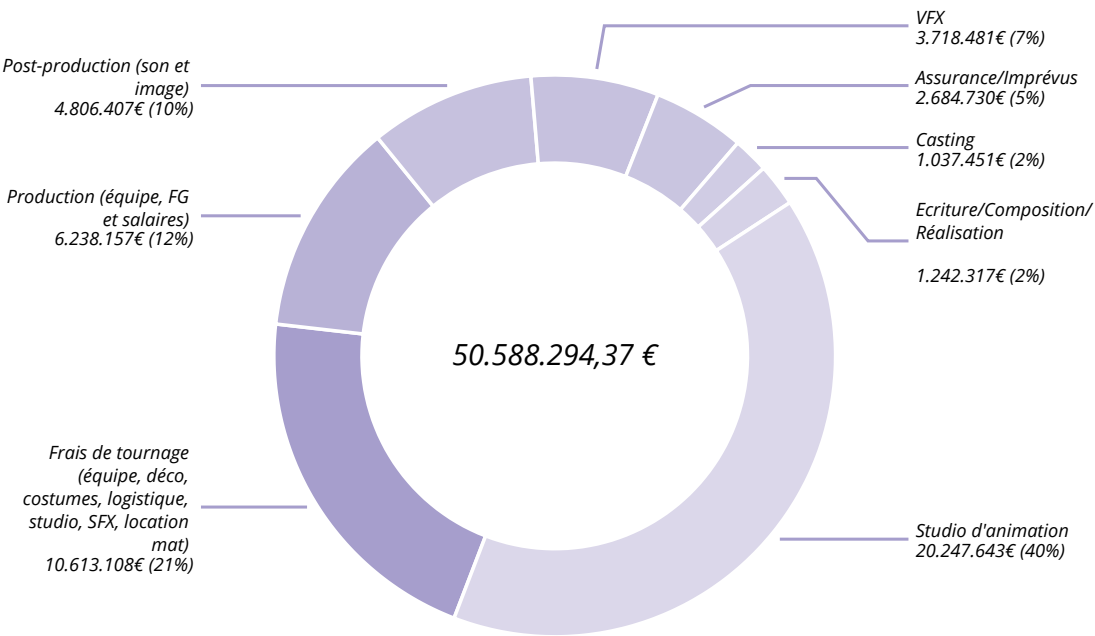
3 projets impliquent par ailleurs des coréalisateur·rice·s de plusieurs nationalités et sont donc comptabilisés deux fois dans ce tableau.



Deux projets sont coréalisés par un homme et une femme et sont donc comptabilisés deux fois.

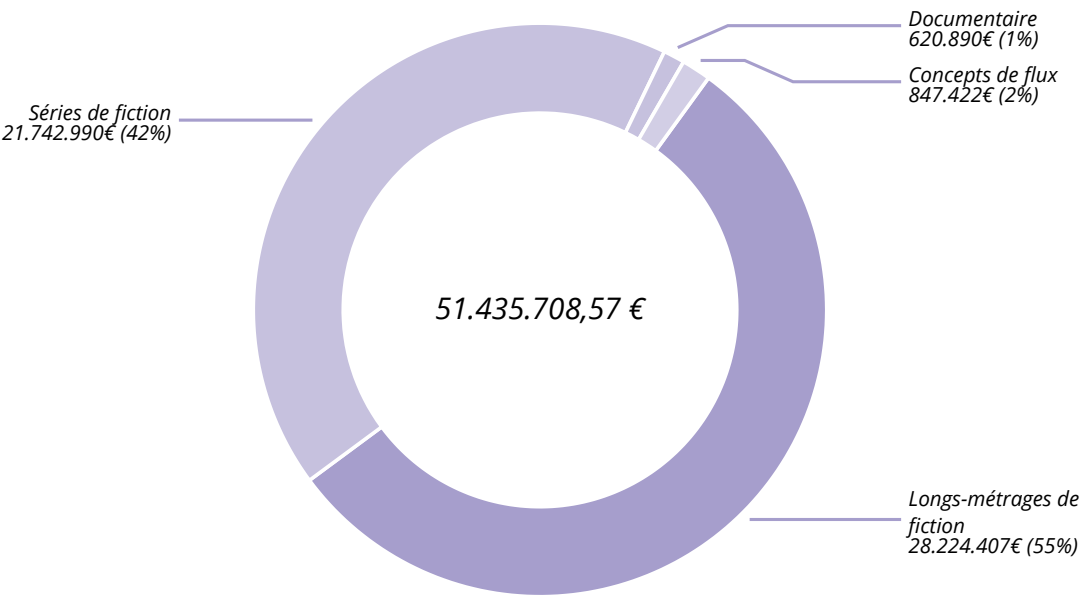
9.1.4. Répartition des dépenses wallonnes

Les catégories de dépenses se répartissent les montants comme suit :



Nous ne traitons pas ici les concepts de flux, dans la mesure où le niveau de détail actuellement disponible demeure insuffisant.

L'origine de ces dépenses (en intégrant cette fois le flux) se répartit comme suit :



9.2. DÉPARTEMENT ENTREPRISES

Au cours de l'exercice, le Conseil Décentralisé dédié aux Entreprises a validé 19 investissements, pour un total de 4.191.300 €, soit une moyenne de 220.595 € par dossier.

Parmi ces 19 sociétés financées par le fonds, figurent :

4 sociétés de production ayant bénéficié en 2025 d'un crédit trésorerie production (total engagé : 380.000 €, intégralement libérés à date) ;

9 sociétés n'ayant jamais bénéficié auparavant d'un financement de Wallimage Entreprises, pour un montant engagé de 2.175.000 €, dont 948.000 € libérés à date. Les sociétés d'ores et déjà financées sont Aberratic, Bardaf, Stim Liège et Umedia Visual Effects, présentées dans les précédentes sections. Les 5 autres sociétés ne font donc pas encore partie de notre portefeuille puisque les investissements doivent seulement être concrétisés (certaines conditions doivent encore être rencontrées) ;

6 sociétés qui avaient déjà bénéficié d'un ou plusieurs investissements de la part du fonds, pour un total de 1.636.300 €.

				IMPORTANCE RELATIVE	
CATÉGORIES	SECTEUR	NOMBRE DE SOCIÉTÉS	SOMME DE MONTANTS ENGAGÉS	EN MONTANT	EN NOMBRE DE SOCIÉTÉS
Animation	Presta AV, ciné,Télé	2	1.200.000,00 €	28,63%	10,53%
	Producteurs de films - Cinéma et télévision	1	50.000,00 €	1,19%	5,26%
Créativité digitale	Producteur de contenus, de concepts AV	1	135.000,00 €	3,22%	5,26%
	Produits digitaux	1	50.000,00 €	1,19%	5,26%
Gaming	Gaming/AR et VR	4	960.000,00 €	22,90%	21,05%
Tournages en prises de vues réelles	Presta AV, ciné,Télé	2	530.000,00 €	12,65%	10,53%
	Producteurs de films - Cinéma et télévision	4	730.000,00 €	17,42%	10,53%
Tournages en prises de vues réelles, Animation	Presta AV, ciné,Télé	3	496.300,00 €	11,84%	15,79%
	Producteurs de films - Cinéma et télévision	1	40.000,00 €	0,95%	15,79%
TOTAL GÉNÉRAL		19	4.191.300,00 €	100,00%	100,00%

Nos secteurs de prédilection historiques représentent près de 73 % de nos investissements. Ce résultat est toutefois fortement impacté par le renouvellement d'un prêt particulièrement élevé au regard de la taille de notre fonds.

On constate également qu'au sein de ce secteur, la production cinématographique, qui n'est soutenue structurellement par notre fonds que depuis peu, représente près de 19,5 % des montants engagés et près de 32 % des sociétés soutenues.

	MONTANTS ENGAGÉS		NOMBRE DE SOCIÉTÉS CONCERNÉES	
Producteurs de films - Cinéma et télévision	820.000,00 €	19,56%	6	31,58%
Prestataires AV, cinéma, télé	2.226.300,00 €	53,12%	7	36,84%
Créativité numérique	185.000,00 €	4,41%	2	10,53%
Gaming/AR et VR	960.000,00 €	22,90%	4	21,05%
4.191.300,00 €			19	

Le secteur de la créativité numérique est assez limité sur 2025, tant en montants engagés qu'en nombre de sociétés.

Trois nouvelles entreprises actives dans le gaming ont rejoint notre portefeuille en 2025. On constate que ce secteur représente près de 23 % de nos investissements.

2025 est malheureusement une année d'un sombre record, celui du nombre de faillites. Notre portefeuille enregistre en effet 9 faillites depuis le 1er janvier 2025, situation exceptionnelle jamais rencontrée précédemment.

Certaines des sociétés concernées étaient encore jeunes et n'ont pas pu valider leur modèle économique. C'est le cas de Magic Loom, Lucky Way Game et Clever Trickster Studio.

D'autres entreprises étaient installées depuis nettement plus longtemps et ont souffert d'un contexte extrêmement concurrentiel. Celui-ci a eu raison de Superbe et Utopia.

Belgian Heroes était quant à elle en stand-by depuis plusieurs années déjà.

Enfin, 2025 signe aussi la fin de deux piliers de l'audiovisuel wallon, Belga Films et Iota Productions. Preuve s'il en est que les modèles exploités depuis des décennies ne fonctionnent plus et qu'il est impératif de se réinventer.

Ce triste constat confirme la complexité de rentabilisation de nos secteurs créatifs, et la nécessité de repenser complètement les modes de fonctionnement.

La transversalité que nous prôtons nous semble plus que jamais de mise.

À souligner qu’au cours de l’exercice, le fonds a été contacté par 24 autres sociétés. Des discussions sont encore en cours avec certaines d’entre elles.

Au 31/12/2025, ce sont 40 sociétés qui constituent le portefeuille actif de Wallimage Entreprises.

Le total de l’en-cours se chiffre à 10.232.765,64 €, dont 6.096.871,63 € investis sous forme de prises de participation au capital de ces sociétés et 4.135.894,01 € représentant le solde restant dû des prêts octroyés.

CATÉGORIES	CAPITAL	PRÊT	TOTAL GÉNÉRAL	IMPORTANCE RELATIVE	NOMBRE DE SOCIÉTÉS	IMPORTANCE RELATIVE EN NB SOCIÉTÉ
Tournages en prises de vues réelles, Animation	1.987.404,40 €	1.416.269,49 €	3.403.673,89 €	33,26%	11	27,50%
Tournages en prises de vues réelles	541.450,00 €	488.998,29 €	1.030.448,29 €	10,07%	9	22,50%
Animation	756.610,00 €	1.434.936,56 €	2.191.546,56 €	21,42%	4	10,00%
Gaming	1.533.327,80 €	307.474,90 €	1.840.802,70 €	17,99%	6	15,00%
Animation, Gaming		18.000,00 €	18.000,00 €	0,18%	1	2,50%
Tournage en prises de vues réelles, Animation, Gaming	650.000,00 €		650.000,00 €	6,35%	1	2,50%
Créativité numérique	628.079,43 €	470.214,77 €	1.098.294,20 €	10,73%	8	20,00%
TOTAL GÉNÉRAL	6.096.871,63 €	4.135.894,01 €	10.232.765,64 €	100,00%	40	100,00%

Au sein du portefeuille de Wallimage Entreprises, on constate que 11 sociétés sont des prestataires actifs tant dans la prestation sur œuvres tournées en prises de vues réelles qu’en animation, 9 sont relatives exclusivement aux œuvres de la première catégorie et 4 dédient leur activité exclusivement à de la prestation en animation.

6 sont des studios de gaming ou des sociétés actives dans ce secteur, et 2 sont actives de manière transversale. Les positionnements de ce type s’accroissent.

On y retrouve par ailleurs 8 entreprises de la créativité numérique, qui sont soit dédiées au développement et à l’exploitation de produits numériques, soit des agences, soit des sociétés de production de contenus immersifs et/ou interactifs ou musicaux.

Le portefeuille se compose comme suit :

CATÉGORIES ET SOCIÉTÉS	SECTEUR
ANIMATION	
9.15 FILMS SRL	Producteurs de films - Cinéma et télévision
Movida Wallonie SA	Presta AV, cinéma, télévision
nWave Studios SA	Presta AV, cinéma, télévision
Stim Liège SRL	Presta AV, cinéma, télévision
ANIMATION, GAMING	
Stacka SRL	Producteur de contenus, de concepts AV
CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE	
Brandspace SRL	Agence digitale
Crewbooking SRL	Produits digitaux
Ecran Total International SRL	Produits digitaux
NeuroMedia Software SA	Produits digitaux
Schrodinger Mediacom SRL	Agence digitale
Superdog SA	Agence digitale
Tapptic SA	Agence digitale
Virtex Simulation SRL	Produits digitaux
GAMING	
Aberratic SRL	Gaming/AR et VR

Fishing Cactus SA	Gaming/AR et VR
ForsVC Game Fund I Scomm	Gaming/AR et VR
Maracas Studio SRL	Gaming/AR et VR
N-Zone SA	Gaming/AR et VR
Swarms Entertainment SA	Gaming/AR et VR
TOURNAGE EN PRISES DE VUES RÉELLES, ANIMATION, GAMING	
The Pack SA	Presta AV, ciné,Télé
TOURNAGES EN PRISES DE VUES RÉELLES	
Belgian Mafia Films SRL	Producteurs de films - Cinéma et télévision
Cineregie SA	Presta AV, ciné,Télé
Cyanview SA	Moyens techn AV
KGS Wallonia SRL	Presta AV, ciné,Télé
Les films du fleuve SRL	Producteurs de films - Cinéma et télévision
Sing a film SRL	Producteur de contenus, de concepts AV
TSF Belgique SA	Presta AV, ciné,Télé
Umedia Visual Effects SA	Presta AV, ciné,Télé
Wall Events SRL	Presta AV, ciné,Télé
TOURNAGES EN PRISES DE VUES RÉELLES, ANIMATION	
Bardaf SRL	Presta AV, ciné,Télé
Charbon Studio SRL	Presta AV, ciné,Télé

DreamWall SA	Presta AV, ciné,Télé
Frakas Productions SRL	Producteur de contenus, de concepts AV
Genval-Les-Dames SA	Presta AV, ciné,Télé
Go West Invest SA	Presta AV, ciné,Télé
Imagine Film Distribution SA	Presta AV, ciné,Télé
Le Pôle Image de Liège SA	Moyens techniques AV
Rabada SRL	Presta AV, ciné,Télé
Studio l'Equipe Wallonie SA	Presta AV, ciné,Télé
Sonhouse Wallonie SA	Presta AV, ciné,Télé

10. Nos instances décisionnelles

Le Conseil d'Administration de Wallimage est composé de 8 administrateur·rice·s :

- ▶ Jean-Philippe Rousseau – Président
- ▶ Xavier Papier – Vice-président
- ▶ Sébastien Durieux
- ▶ Nora Arras
- ▶ Céline Hupé
- ▶ Qassem Fosseprez
- ▶ Krystel Walders
- ▶ Clémence Dufrasne

Y siègent également deux commissaires du Gouvernement wallon :

- ▶ Monsieur Alexandre Servais, Conseiller Economie au Cabinet de Pierre-Yves Jeholet, Vice-Président du Gouvernement wallon, Ministre de l'Économie, de l'Industrie, du Numérique, de l'Emploi et de la Formation
- ▶ Madame Delphine Piccininno, Conseillère au Cabinet de François Desquesnes, Vice-Président et Ministre du Territoire, des Infrastructures, de la Mobilité et des Pouvoirs Locaux

Ce Conseil a mandaté deux instances distinctes pour les décisions d'investissements en entreprises (Conseil Décentralisé des Entreprises) et en Coproductions audiovisuelles et gaming (Conseil Décentralisé des Coproductions).

Cela permet des jugements neutres en leur sein. Ces instances se composent comme suit :

Conseil Décentralisé dédié aux Entreprises :

- ▶ Jean-Philippe Rousseau – Président
- ▶ Sébastien Durieux
- ▶ Krystel Walders
- ▶ Clémence Dufrasne

Conseil Décentralisé dédié aux Coproductions :

- ▶ Jean-Philippe Rousseau – Président
- ▶ Nora Arras
- ▶ Céline Hupé
- ▶ Qassem Fosseprez
- ▶ Xavier Papier

Thierry Vandersanden, Directeur général adjoint ad interim du Service général de l'audiovisuel et des médias, occupe un poste d'observateur au Conseil Décentralisé dédié aux Coproductions.

Les deux commissaires du Gouvernement wallon siègent également dans chacune de ces instances.

Par ailleurs, le Conseil a également mis sur pied un Comité d'Audit et un Comité de Rémunérations, afin d'assurer une gouvernance parfaite. Ils se composent comme suit :

Comité d'Audit :

- ▶ Sébastien Durieux - Président
- ▶ Xavier Papier

Comité de Rémunérations :

- ▶ Krystel Walders - Présidente
- ▶ Nora Arras
- ▶ Qassem Fosseprez

11. Nos partenaires



Interreg



Cofinancé par
l'Union Européenne
Kofinanziert von
der Europäischen Union

Grande Région | Großregion



The financing of Wallimage Entreprises benefits from the support of the Cultural and Creative Sectors Guarantee Facility with the financial backing of the European Union under the Creative Europe Programme.

12. Notre équipe



VIRGINIE NOUVELLE
DIRECTRICE GÉNÉRALE



JEAN-FRANÇOIS TEFNIN
DIRECTEUR DE WALLIMAGE
TOURNAGES



PHILIPPE PIERQUIN
ACCOMPAGNEMENT DES
COPRODUCTIONS, RÉDACTEUR



ODILE MALEVÉ
RESPONSABLE WALLIMAGE
ENTREPRISES
ANALYSTE GAMING



**MORGANE
ZACHARCZENKO**
ANALYSTE COPRODUCTIONS LIVE
GESTION RESSOURCES HUMAINES



FLORENCE CONRADT
COORDINATRICE ET CHARGÉE DE
PROJETS WALLIMAGE TOURNAGES



VANESSA VINCENT
ANALYSTE COPRODUCTIONS
ANIMATION
CHARGÉE DE PROJETS WALLIMAGE
TOURNAGES



GUILLAUME DEGAND
COLLABORATEUR WALLIMAGE
ENTREPRISES
CONSEILLER INVESTISSEMENTS –
GESTION DES PARTICIPATIONS
ANALYSTE GAMING



SOPHIE AUGURELLE
CHARGÉE DE LA LIGNE GAMING



**BENJAMIN
VANHAGENDOREN**
CHARGÉ DE PROJETS WALLIMAGE
TOURNAGES
CONSEILLER ENVIRONNEMENTAL



HÉLÈNE ANSELAIN
COORDINATRICE DES
SUBVENTIONS
COORDINATRICE WALLIMAGE
ENTREPRISES
ASSISTANTE FLUX/ WALLIMPACT



**MANOËLLE VAN
GRUNDERBEECK**
COORDINATRICE
COMMUNICATION
CHARGÉE DE LA LIGNE DE
SOUTIEN AUX PROGRAMMES DE
FLUX



EMELINE JOLIE
CHARGÉE LA VÉRIFICATION DES
DÉPENSES COPRODUCTIONS
ASSISTANTE ADMINISTRATIVE



MARIE PIGNARD
COMPTABLE



ALBAN DE FRAIPONT
CHARGÉ DE COMMUNICATION
CHARGÉ DE PROJETS



HANIA EL KASSIMI
COLLABORATRICE GAMING

Wallimage recherche actuellement un·e nouveau·velle directeur·rice administratif·ve et financier·ère.